

**PENINGKATAN KETERAMPILAN BERMAIN DRAMA
MELALUI TEKNIK PEMBELAJARAN *ROTATING ROLES*
PADA SISWA KELAS VIII D SMP N 2 SENTOLO KULON PROGO**

SKRIPSI

**Diajukan kepada Fakultas Bahasa dan Seni
Universitas Negeri Yogyakarta
untuk Memenuhi Sebagian Persyaratan
guna Memperoleh Gelar
Sarjana Pendidikan**



Oleh

LINDA NOVIANTI

07201244019

**PENDIDIKAN BAHASA DAN SASTRA INDONESIA
FAKULTAS BAHASA DAN SENI
UNIVERSITAS NEGERI YOGYAKARTA**

2012

PERSETUJUAN

Skripsi yang berjudul “Peningkatan Keterampilan Bermain Drama melalui Teknik Pembelajaran *Rotating Roles* pada Siswa Kelas VIII D SMP N 2 Sentolo Kulon Progo” ini telah disetujui oleh pembimbing untuk diujikan.

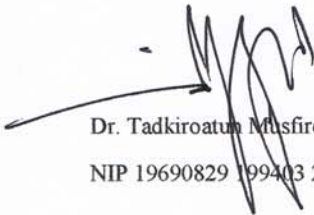


Yogyakarta, 18 Januari 2012

Yogyakarta, 24 Januari 2012

Pembimbing I,

Pembimbing II,


Dr. Tadkiroatun Musfiroh, M. Hum.

NIP 19690829 199403 2 001


Dra. Sudiati, M.Hum.

NIP 19650924 199303 2 001

PENGESAHAN

Skripsi yang berjudul “Peningkatan Keterampilan Bermain Drama melalui Teknik Pembelajaran *Rotating Roles* pada Siswa Kelas VIII D SMP N 2 Sentolo Kulon Progo” ini telah dipertahankan di depan Dewan Penguji Skripsi pada tanggal 3 Februari 2012 dan dinyatakan lulus.

DEWAN PENGUJI

Nama	Jabatan	Tandatangan	Tanggal
Drs. Hartono, M. Hum.	Ketua Penguji		17-2-2012
Dra. Sudiati, M. Hum.	Sekretaris Penguji		20-2-2012
Dr. Nurhadi, M. Hum.	Penguji I		16-2-2012
Dr. Tadkiroatun Musfiroh, M. Hum.	Penguji II		20/2

Yogyakarta, 2012
Fakultas Bahasa dan Seni
Universitas Negeri Yogyakarta
Dekan,



Prof. Dr. Zamzani

NIP.19550505 198011 1 001

PERNYATAAN

Yang bertanda tangan di bawah ini, saya:

Nama : Linda Novianti

NIM : 07201244019

Jurusan : Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia

Fakultas : Ilmu Bahasa dan Seni Universitas Negeri Yogyakarta

menyatakan bahwa Tugas Akhir skripsi ini adalah hasil pekerjaan saya sendiri. Sepanjang pengetahuan saya, tidak terdapat karya atau pendapat yang ditulis atau diterbitkan orang lain, kecuali sebagai bahan acuan atau kutipan dengan mengikuti tata cara dan etika penulisan karya ilmiah yang lazim.

Apabila ternyata terbukti bahwa pernyataan ini tidak benar, sepenuhnya menjadi tanggung jawab saya.

Yogyakarta, 3 Februari 2012

Penulis,



Linda Novianti

MOTTO

- ❖ Motivasi terbesar berasal dari dalam diri kita sendiri
- ❖ Sesungguhnya sesudah kesulitan itu ada kemudahan

PERSEMBAHAN

**Dengan kerendahan hati teriring salam dan doa, kupersembahkan
karya sederhana ini untuk:**

**Ayah dan Ibuku, Bapak Suparno dan Ibu Sobariyah. Terima kasih atas
untaian doa yang tiada ujung yang selalu mengiringi langkahku,
Adikku semata wayang, Aska yang selalu memberi motivasi, semoga kita
bisa menjadi kebanggaan bagi kedua orang tua kita.**

Amin..

KATA PENGANTAR

Puji syukur saya panjatkan ke hadirat Allah SWT. Berkat rahmat, hidayah, dan inayah-Nya akhirnya saya dapat menyelesaikan skripsi yang berjudul “Peningkatan Keterampilan Bermain Drama melalui Teknik Pembelajaran *Rotating Roles* pada Siswa Kelas VII D SMP N 2 Sentolo, Kulon Progo” untuk memenuhi sebagian persyaratan guna memperoleh gelar sarjana.

Penulis menyadari sepenuhnya, tidak akan berjalan lancar dan berhasil apabila tidak didukung oleh berbagai pihak yang telah memberikan bimbingan, curahan perhatian, pengarahan, dan bantuan dalam penulisan Tugas Akhir Skripsi. Oleh karena itu, pada kesempatan ini penulis mengucapkan banyak terimakasih yang tulus kepada:

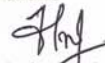
1. Prof. Rochmat Wahab, selaku Rektor Universitas Negeri Yogyakarta
2. Prof. Dr. Zamzani, Dekan FBS UNY yang telah memberikan ijin penelitian untuk keperluan penyusunan skripsi.
3. Dr. Tadkiroatun Musfiroh, M.Hum. dan Dra. Sudiati, M.Hum., selaku dosen pembimbing yang telah dengan sabar memberikan bimbingan dan pengarahan selama penyusunan skripsi
4. Bapak Drs. Wazim selaku Kepala Sekolah SMP N 2 Sentolo, Kulon Progo, yang telah memberikan izin penelitian di SMP N 2 Sentolo, Kulon Progo.
5. Bapak/Ibu guru dan para karyawan SMP N 2 Sentolo, Kulon Progo yang telah mendukung dan membantu kelancaran kegiatan penelitian.
6. Peserta didik SMP N 2 Sentolo, Kulon Progo khususnya kelas VIII D yang telah bekerja sama dalam penelitian ini.

7. Kepada kedua orang tuaku, yang telah memberikan bantuan moral, dan material.
8. Teman-teman PBSI khususnya kelas GH/07. Terima kasih atas kerja sama, bantuan dan semangatnya.
9. Almamaterku tercinta, Universitas Negeri Yogyakarta.
10. Semua pihak yang telah membantu dalam penulisan Tugas Akhir Skripsi, yang tidak bisa penulis sebutkan satu persatu.

Semoga Allah SWT membalas amal kebaikan Bapak/Ibu/Saudara/i dengan sepentasnya. Penulis sadar sepenuhnya bahwa dalam penulisan ini masih jauh dari kesempurnaan. Oleh karena itu, penulis mengharapkan kritik dan saran yang sifatnya membangun. Akhirnya penulis harapkan penelitian ini bermanfaat bagi para pembaca pada umumnya dan penulis sendiri khususnya.

Yogyakarta, 3 Februari 2012

Penulis



Linda Novianti

NIM. 07201244019

DAFTAR ISI

	HALAMAN
HALAMAN JUDUL	I
HALAMAN PERSETUJUAN.....	ii
HALAMAN PENGESAHAN.....	iii
HALAMAN PERNYATAAN	Iv
HALAMAN MOTTO	V
HALAMAN PERSEMBAHAN	Vi
KATA PENGANTAR	Vii
DAFTAR ISI	Ix
DAFTAR GAMBAR	Xii
DAFTAR TABEL	Xiii
DAFTAR MATRIK.....	xiv
DAFTAR LAMPIRAN	xv
ABSTRAK	Xvi
 BAB I PENDAHULUAN	
A. Latar Belakang Masalah	1
B. Identifikasi dan Batasan Masalah	6
C. Rumusan Masalah	6
D. Tujuan Penelitian	7
E. Manfaat Penelitian	7
F. Batasan Istilah	7
 BAB II KAJIAN TEORI	
A. Drama	9
1. Hakikat Drama	9
2. Pembelajaran Drama	10
3. Keterampilan Bermain Drama.....	14

B. Strategi Pembelajaran Aktif (<i>Active Learning</i>)	16
C. Teknik Pembelajaran <i>Rotating Roles</i>	19
D. Pembelajaran Bermain Drama melalui Teknik Pembelajaran <i>Rotating Roles</i>	21
E. Penelitian Relevan	23
F. Kerangka Pikir	23
G. Hipotesis Tindakan	26

BAB III METODE PENELITIAN

A. Pendekatan Penelitian	27
B. <i>Setting</i> Penelitian	29
C. Subjek dan Objek Penelitian	29
D. Rancangan Penelitian	30
E. Prosedur Penelitian.....	30
F. Teknik Pengumpulan Data	32
G. Instrumen Penelitian	34
H. Validitas dan Reliabilitas	36
I. Teknik Analisis Data.....	38
J. Kriteria Keberhasilan Tindakan.....	39

BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

A. Deskripsi <i>Setting</i> Penelitian.....	40
1. Tempat Penelitian	40
2. Waktu Penelitian.....	41
B. Hasil Penelitian.....	42
1. Deskripsi Awal	42
2. Pelaksanaan Tindakan Kelas melalui Teknik Pembelajaran <i>Rotating Roles</i>	50
a. Hasil Siklus I.....	50
b. Hasil Siklus II.....	65

3. Peningkatan Keterampilan Bermain Drama melalui Teknik Pembelajaran <i>Rotating Roles</i>	79
C. Pembahasan	82
1. Deskripsi Awal.....	82
2. Pelaksanaan Tindakan Kelas melalui Teknik Pembelajaran <i>Rotating Roles</i>	83
3. Peningkatan Keterampilan Bermain Drama melalui Teknik Pembelajaran <i>Rotating Roles</i>	87
4. Keterbatasan Penelitian.....	94
 BAB V PENUTUP	
A. Kesimpulan	96
B. Implikasi	96
D. Saran	97
 DAFTAR PUSTAKA	98
LAMPIRAN	100

DAFTAR GAMBAR

	Halaman
Gambar I : Alur Kerangka Pikir.....	25
Gambar II : Model Penelitian Tindakan Kelas Kemmis dan Mc. Taggart melalui Arikunto (2009: 16).....	28
Gambar III : Deskripsi Awal Keadaan Siswa Terkait Pembelajaran Bermain Drama (Pratindakan)...	43
Gambar IV : Guru menjelaskan tentang teknik <i>Rotating Roles</i> dalam Pembelajaran Bermain Drama.....	53
Gambar V : Siswa berlatih dengan Kelompoknya.....	56
Gambar VI : Praktik Bermain Drama Siklus I.....	56
Gambar VII : Siswa Berekspresi saat Bermain Peran	60
Gambar VIII : Praktik Bermain Drama Siklus I (siswa mulai berani melakukan gerakan).....	61
Gambar IX : Diagram Perbandingan Hasil Penskoran Aspek-aspek dalam Bermain Drama pada Pratindakan dan siklus I.....	62
Gambar X : Diagram Perbandingan Skor Rata-rata keseluruhan Aspek pada Pratindakan dan Siklus I.....	63
Gambar XI : Suasana pada Saat Siswa Praktik Bermain Drama.....	70
Gambar XII : Siswa Saling Memberi Masukan Saat Berlatih Bermain Drama.....	72
Gambar XIII : Praktik Bermain Drama Siklus II (improvisasi gerakan siswa).....	77
Gambar XIV : Diagram Perbandingan Hasil Pensekoran Aspek-aspek dalam Bermain Drama pada Siklus I dan Siklus II.....	78
Gambar XV : Diagram Peningkatan Nilai Rata-rata Praktik Bermain Drama Siswa dari Siklus I ke Siklus II....	80
Gambar XVI : Peningkatan Nilai Rata-rata PraktikBermain Drama Siswa dari Pratindakan ke Siklus II.....	81
Gambar XVII : Perbandingan Skor Rata-rata Keseluruhan Aspek pada Pratindakan, Siklus I dan Siklus II.....	89
GambarXVIII : Perbandingan Nilai Rata-rata Praktik Bermain Drama Siswa pada Pratindakan, Siklus I, dan Siklus II.....	90
Gambar XIX : Deskripsi Keadaan Siswa Terkait Pembelajaran Bermain Drama.....	93

DAFTAR TABEL

	Halaman
Tabel 1 : Pedoman Penilaian Keterampilan Bermain Drama melalui Teknik <i>Rotating Roles</i>	35
Tabel 2 : Jadwal Penelitian.....	41
Tabel 3 : Skor Rata-rata Pratindakan	45
Tabel 4 : Perbandingan Skor Rata-rata Pratindakan dan Siklus I	59
Tabel 5 : Perbandingan Skor Rata-rata Siklus I dan Siklus II	75
Tabel 6 : Peningkatan Skor Rata-rata Siklus I ke Siklus II...	79
Tabel 7 : Peningkatan Skor Rata-rata Pratindakan, Siklus I, ke Siklus II.....	81
Tabel 8 : Perbandingan Skor Rata-rata Keseluruhan Aspek pada Pratindakan, Siklus I, dan Siklus II... ..	88

DAFTAR MATRIK

	Halaman
Matrik 1 : Perbandingan Prosedur <i>Rotating Roles</i> Asli dan Modifikasi.....	22

DAFTAR LAMPIRAN

	Halaman
Lampiran 1 : Jadwal Penelitian	101
Lampiran 2 : Pedoman Penilaian Keterampilan Bermain Drama.	102
Lampiran 3 : Catatan Lapangan	105
Lampiran 4 : Lembar Observasi Kegiatan Siswa dalam Proses KBM	116
Lampiran 5 : Angket Pratindakan.....	121
Lampiran 6 : Angket Pascatindakan.....	122
Lampiran 7 : Hasil Angket Pratindakan.....	123
Lampiran 8 : Hasil Angket Pascatindakan.....	124
Lampiran 9 : Pedoman wawancara Pascatindakan.....	125
Lampiran 10 : Hasil Wawancara Pascatindakan.....	126
Lampiran 11 : Matrik Proses Pembelajaran.....	128
Lampiran 12 : Skor dan Nilai Pratindakan.....	130
Lampiran 13 : Skor dan Nilai Siklus I.....	131
Lampiran 14 : Skor dan Nilai Siklus II.....	132
Lampiran 15 : Rencana Pelaksanaan Pembelajaran	133
Lampiran 16 : Silabus	138
Lampiran 17 : Contoh Naskah Drama	139
Lampiran 18 : Dokumentasi	146
Lampiran 19 : Surat Ijin	149

**PENINGKATAN KETERAMPILAN BERMAIN DRAMA
MELALUI TEKNIK PEMBELAJARAN *ROTATING ROLES*
PADA SISWA KELAS VIII D SMP N 2 SENTOLO KULON PROGO**

**oleh Linda Novianti
NIM 07201244019**

ABSTRAK

Penelitian Tindakan Kelas ini bertujuan untuk mengetahui bagaimana teknik pembelajaran *rotating roles* dapat meningkatkan keterampilan bermain drama siswa kelas VIII D SMP N 2 Sentolo, Kulon Progo. Teknik pembelajaran *rotating roles* merupakan bagian dari strategi pembelajaran aktif yang bertujuan untuk mengaktifkan peran siswa dalam proses pembelajaran.

Penelitian ini merupakan penelitian tindakan kelas yang dilaksanakan sebanyak dua siklus. Setiap siklus terdiri dari empat tahap yaitu: (1) perencanaan, (2) pelaksanaan, (3) pengamatan, dan (4) refleksi. Penelitian ini dilaksanakan secara kolaboratif antara peneliti bersama guru Bahasa Indonesia. Subjek penelitian ini adalah siswa kelas VIII D SMP N 2 Sentolo, Kulon Progo, dan objek penelitian ini adalah keterampilan bermain drama siswa dengan menggunakan teknik *rotating roles*. Pengumpulan data diperoleh melalui observasi, catatan lapangan, tes praktik bermain drama, dan wawancara. Adapun instrumen yang digunakan catatan lapangan, lembar pengamatan, angket, dan lembar penilaian. Analisis data dilakukan dengan teknik deskriptif kualitatif yang didukung oleh data kuantitatif. Keabsahan data diperoleh melalui validitas, yakni validitas demokratis, validitas hasil, validitas proses dan validitas dialogis, untuk mencapai reliabilitas data dilakukan dengan cara menyajikan data asli hasil penelitian, seperti catatan lapangan dan transkrip wawancara.

Hasil penelitian menunjukkan bahwa penggunaan teknik pembelajaran *rotating roles* mampu meningkatkan keterampilan bermain drama siswa kelas VIII D SMP N 2 Sentolo, Kulon Progo. Berdasarkan catatan lapangan dan pedoman pengamatan, terjadi perubahan siswa ke arah positif. Peningkatan keterampilan bermain drama dilihat dari dua hal, yaitu keberhasilan proses dan produk. Keberhasilan proses dapat dilihat dari perubahan sikap siswa setelah diadakan implementasi tindakan, siswa lebih aktif, bersemangat, berani mengemukakan pendapat, dan mampu bekerja sama dengan siswa lain. Keberhasilan produk dilihat dari tes praktik bermain drama. Nilai rata-rata bermain drama siswa sebelum implementasi tindakan sebesar 49,46, siklus I sebesar 63,5 dan pada siklus II sebesar 78,14. Data tersebut menunjukkan bahwa keterampilan bermain drama siswa dari pratindakan ke siklus II mengalami peningkatan sebesar 28,68. Beberapa aspek yang menunjukkan peningkatan paling signifikan adalah aspek ekspresi, gerak, dan intonasi.

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Pendidikan merupakan pilar utama dalam pembentukan mental atau karakter seseorang. Hal ini dikarenakan pendidikan sudah dimulai semenjak seseorang dilahirkan. Pendidikan adalah proses sepanjang hayat dan perwujudan pembentukan diri secara utuh dalam arti pengembangan segenap potensi diri dalam rangka pemenuhan semua komitmen manusia sebagai makhluk individu, sebagai makhluk sosial dan makhluk Tuhan (Sumitro, 2006:19). Semua manusia membutuhkan dan melakukan proses pendidikan untuk dapat mentransformasikan budaya yang mencakup pengetahuan, nilai-nilai dan keterampilan-keterampilan dari satu generasi ke generasi selanjutnya.

Sesuai dengan standar isi kurikulum, pembelajaran bahasa dan sastra Indonesia meliputi empat keterampilan berbahasa. Pembelajaran tersebut meliputi kegiatan atau kemampuan menyimak atau mendengarkan, berbicara, membaca, dan menulis. Apabila pembelajaran dilakukan dengan mengaitkan keempat kegiatan tersebut maka kegiatan pembelajaran akan lebih terfokus. Misalnya dalam kegiatan pembelajaran sastra, apabila pembelajarannya dilakukan dengan mengaitkan keempat keterampilan berbahasa tersebut maka secara bertahap siswa akan memiliki kemampuan untuk mengapresiasi karya sastra. Apresiasi tersebut mulai dari yang paling

rendah, misalnya siswa hanya sekedar mampu memahami isi suatu karya sastra, sampai pada apresiasi yang paling tinggi yaitu siswa mampu menciptakan sendiri suatu karya sastra.

Berbicara merupakan proses komunikasi secara lisan. Hal itu sejalan dengan pendapat yang dikemukakan Haryadi (1997: 54), bahwa berbicara adalah suatu penyampaian maksud (ide, pikiran, isi hati) seseorang kepada orang lain dengan menggunakan bahasa lisan, sehingga maksud tersebut dapat dipahami orang lain. Berbicara sebagai salah satu proses penyampaian maksud kepada orang lain secara lisan, keberhasilannya ditentukan oleh kemampuan pembicara. Kemampuan tersebut salah satunya bisa berbentuk terhadap makna pesan yang hendak disampaikan. Proses pencapaian keterampilan berbicara siswa perlu mendapatkan bimbingan dari guru melalui berbagai latihan pengembangan kemampuan kognitif, afektif, dan psikomotor.

Proses pencapaian keterampilan berbicara siswa perlu mendapatkan bimbingan dari guru melalui berbagai latihan. Salah satu latihan pengembangan keterampilan berbicara di sekolah adalah dengan pembelajaran bermain drama, yang termasuk ke dalam pembelajaran sastra. Mengajarkan drama memang bukan hal yang mudah, karena drama memiliki keunikan tersendiri yang terletak pada dialog dan gerakan-gerakan. Fokus utama pembelajaran sastra salah satunya adalah agar siswa mempunyai pengalaman berekspresi.

Bermain drama merupakan kegiatan memerankan tokoh yang ada dalam cerita. Dalam memerankan drama seorang pemain harus dapat membayangkan latar dan tindakan pelaku dan dapat menggunakan suara sesuai dengan pemahamannya terhadap perasaan dan pikiran pelaku. Bermain drama yang merupakan pengembangan keterampilan berbicara harus dapat dilatihkan dengan sungguh-sungguh kepada siswa sekolah menengah pertama (SMP) khususnya siswa kelas VIII melalui kegiatan pembelajaran.

Dalam kurikulum pendidikan sekolah menengah pertama (SMP), khususnya mata pelajaran Bahasa Indonesia kelas VIII, terdapat pengajaran yang meliputi keterampilan berbahasa dan keterampilan bersastra. Aspek keterampilan berbahasa meliputi; keterampilan mendengarkan, berbicara, membaca dan menulis yang berkaitan dengan ragam bahasa. Aspek keterampilan bersastra meliputi; keterampilan mendengarkan, berbicara, membaca dan menulis yang berkaitan dengan ragam sastra. Pengajaran sastra khususnya standar kompetensi (SK) mengungkapkan pikiran dan perasaan dengan bermain peran merupakan pengenalan awal terhadap keterampilan berbicara sastra sehingga perlu adanya metode atau strategi yang sesuai agar kemampuan bersastra dapat terasah dengan baik. Dengan kompetensi dasar (KD) bermain peran sesuai dengan naskah drama yang ditulis siswa, maka siswa diharapkan dapat menguasai kemampuan bermain peran (drama) secara formal sesuai dengan kompetensi dasar yang hendak dicapai.

Untuk mengetahui bagaimana pembelajaran drama di SMP N 2 Sentolo, Kulon Progo, peneliti melakukan wawancara dengan guru mata pelajaran Bahasa Indonesia kelas VIII pada tanggal 19 Juli 2011. Dari wawancara tersebut diperoleh informasi bahwa kemampuan siswa kelas VIII dalam bermain drama masih rendah, yakni sebagian siswa belum dapat bermain dengan lafal, intonasi, penghayatan, dan ekspresi yang sesuai karakter tokoh. Beberapa penyebab siswa belum dapat bermain peran dengan benar di antaranya adalah: (1) masih rendahnya keberanian siswa untuk berbicara; (2) guru melakukan pembelajaran bermain peran melalui metode penugasan, yakni, guru membentuk kelompok belajar dan menugaskan kepada siswa pada tiap-tiap kelompok untuk membaca teks dan menghafalkannya; (3) siswa hanya membaca dan menghafalkan naskah dramanya saja tanpa berusaha memahami karakter tokoh yang akan diperankannya; (4) siswa kurang mengetahui cara-cara mengekspresikan dan menghayati karakter tokoh yang akan diperankan; (5) pada saat bermain peran, siswa kurang berantusias; (6) siswa terlihat tidak serius dan lebih sering bersenda gurau dengan lawan mainnya.

Berdasarkan faktor penyebab kesulitan siswa dalam bermain drama di atas maka diperlukan suatu tindakan untuk mengatasi permasalahan yang terjadi selama berlangsungnya pembelajaran bermain drama. Upaya yang dilakukan peneliti adalah dengan menerapkan teknik pembelajaran *rotating roles*. Dengan teknik ini, diharapkan pembelajaran bermain drama di SMP N 2 Sentolo, Kulon Progo akan menjadi lebih baik.

Mel Silberman (2009:221), mengemukakan bahwa teknik pembelajaran *rotating roles* adalah suatu strategi pembelajaran *active learning* dengan

cara memberi kesempatan bagi tiap siswa untuk melatih kecakapan melalui bermain peran tentang situasi kehidupan yang nyata. Melalui teknik ini, siswa akan diarahkan untuk belajar secara berkelompok dan setiap kelompok memainkan peran sesuai dengan skenario secara bergiliran, untuk kemudian saling memberikan *feedback*.

Peneliti memilih teknik pembelajaran *rotating roles* dalam bermain drama dikarenakan *rotating roles* memiliki kelebihan, yakni memberikan kesempatan kepada siswa untuk bermain drama sesuai dengan skenario yang mereka buat sendiri. Selain itu, metode pembelajaran ini juga dapat memacu siswa untuk lebih aktif dalam proses pembelajaran, pemberian *feedback* atau masukan dari setiap kelompok kepada kelompok yang tampil akan melatih keberanian siswa untuk berpendapat. Adanya *feedback* pada setiap akhir penampilan, akan lebih mempercepat siswa untuk berusaha memperbaiki apa yang kurang atau belum sesuai, sehingga penampil berikutnya dapat bermain dengan lebih baik.

Pembelajaran melalui teknik pembelajaran *rotating roles* diharapkan dapat meningkatkan kemampuan bermain drama siswa kelas VIII D SMP N 2 Sentolo, Kulon Progo, khususnya dalam kemampuan bermain drama. Oleh karena itu, penulis mengadakan penelitian tentang peningkatan kemampuan bermain drama melalui teknik pembelajaran *rotating roles* pada siswa kelas VIII D SMP N 2 Sentolo, Kulon Progo.

B. Identifikasi dan Batasan Masalah

Berdasarkan latar belakang tersebut, hambatan-hambatan yang ditemukan dalam pembelajaran bermain drama adalah sebagai berikut.

1. Kurangnya keberanian siswa dalam mengeluarkan ide atau pendapat
2. Kurang aktifnya siswa dalam pembelajaran bahasa Indonesia, khususnya dalam keterampilan bermain drama.
3. Rendahnya kemampuan siswa dalam praktik bermain drama
4. Guru belum menggunakan metode atau teknik pembelajaran yang bervariasi.
5. Kurangnya minat dan kemauan siswa kelas VIII D SMP N 2 Sentolo, Kulon Progo dalam bermain drama.
6. Siswa hanya membaca dan menghafalkan naskah dramanya saja tanpa berusaha memahami karakter tokoh yang akan diperankannya.

Melihat kompleksnya permasalahan yang muncul, perlu adanya pembatasan masalah agar penelitian menjadi lebih fokus. Penelitian ini dibatasi pada peningkatan keterampilan bermain drama melalui teknik pembelajaran *rotating roles*. Pembatasan masalah ini berkaitan dengan masih rendahnya keterampilan berbicara sastra, khususnya bermain drama siswa kelas VIII D SMP N 2 Sentolo, Kulon Progo.

C. Rumusan Masalah

Berdasarkan identifikasi dan batasan masalah di atas, rumusan masalah yang akan menjadi fokus penelitian adalah bagaimana teknik pembelajaran *rotating roles* dapat meningkatkan keterampilan bermain drama siswa kelas VIII D SMP N 2 Sentolo, Kulon Progo?

D. Tujuan Penelitian

Tujuan dari penelitian ini adalah untuk mengetahui bagaimana teknik pembelajaran *rotating roles* dapat meningkatkan keterampilan bermain drama siswa kelas VIII D SMP N 2 Sentolo, Kulon Progo.

E. Manfaat Penelitian

Manfaat penelitian ini adalah sebagai berikut.

1. Bagi guru dan calon guru, penelitian ini dapat dijadikan referensi dan tambahan pengetahuan tentang teknik pembelajaran untuk meningkatkan keterampilan berbicara di muka umum khususnya untuk bermain drama.
2. Bagi siswa, hasil penelitian ini dapat digunakan untuk membantu pembelajaran siswa yakni untuk meningkatkan keterampilan berbicara di muka umum dan meningkatkan keterampilan kualitas proses belajar mengajar di SMP N 2 Sentolo, Kulon Progo.
3. Bagi Sekolah, hasil penelitian ini diharapkan dapat meningkatkan kualitas siswa yaitu dari segi kemampuan bersastra khususnya kemampuan bermain drama sehingga dapat meningkatkan kualitas sekolah tersebut dengan menghasilkan siswa-siswa yang terampil berbahasa.

F. Batasan Istilah

Supaya tidak terjadi perbedaan persepsi terhadap istilah yang ada dalam penelitian ini, peneliti membatasi istilah-istilah tersebut.

1. Keterampilan bermain drama adalah keterampilan seseorang dalam memerankan suatu peran atau karakter tokoh di dalam drama sesuai dengan tuntutan lakon drama.
2. Drama adalah salah satu bentuk karya sastra yang memiliki bagian untuk diperankan oleh seorang aktor, berisi tiruan-tiruan potret kehidupan manusia yang diproyeksikan ke dalam suatu pertunjukan.
3. Teknik pembelajaran *rotating roles* adalah suatu teknik pembelajaran aktif yang memberikan kesempatan kepada peserta didik untuk belajar dengan cara mempraktikkan keterampilan melalui pemeranan tokoh atau lakon tentang situasi tertentu dalam kehidupan nyata.

BAB II

KAJIAN TEORI

A. Drama

1. Hakikat Drama

Drama berasal dari bahasa Yunani “ *Draomai*” yang berarti berbuat, berlaku, bertindak, atau beraksi. Drama berarti perbuatan, tindakan, beraksi, atau *action* (Waluyo, 2001:2). Menurut Ferdinand Brunetierre, drama haruslah melahirkan kehendak manusia dengan *action*. Menurut Belthazar Vertagen, drama adalah kesenian melukiskan sifat dan sikap manusia dengan gerak (Harymawan, 1993:1-2). Drama merupakan tiruan kehidupan manusia yang diproyeksikan di atas pentas (Waluyo, 2001: 1). Dari beberapa pendapat tersebut dapat disimpulkan bahwa drama adalah sebuah rangkaian cerita yang berisi konflik manusia, berbentuk dialog, yang diekspresikan melalui pentas dpertunjukan dengan menggunakan percakapan dan *action* dihadapan para penonton.

Dalam kehidupan sekarang, drama mengandung arti yang lebih luas ditinjau apakah drama sebagai salah satu jenis sastra atau drama sebagai sebuah kesenian yang mandiri. Naskah drama merupakan salah satu jenis sastra yang disejajarkan dengan puisi dan prosa, sedangkan pementasan drama adalah salah satu jenis kesenian mandiri yang merupakan integrasi

antara berbagai jenis kesenian seperti musik, tata lampu, seni lukis (dekorasi dan panggung), seni kostum, seni rias, seni tari, dan lain sebagainya.

Dalam kaitannya dengan pendidikan watak, drama juga dapat membantu mengembangkan nilai-nilai yang ada dalam diri peserta didik, memperkenalkan kehidupan manusia dari kebahagiaan, keberhasilan, kepuasan, kegembiraan, cinta, kesakitan, keputusasaan, acuh tak acuh, benci dan kematian. Drama juga dapat memberikan sumbangan pada pengembangan kepribadian yang kompleks, misalnya ketegaran hati, imajinasi, dan kreativitas. Hal ini sejalan dengan apa yang dikemukakan oleh Endraswara (2005: 192).

2. Pembelajaran Drama

Pembelajaran drama di sekolah dapat dibagi menjadi dua golongan, yaitu: 1) pembelajaran teks drama yang termasuk sastra, dan 2) pementasan drama yang termasuk bidang teater (Waluyo, 2007: 162). Dalam pembelajaran teks drama yang termasuk sastra, pementasan drama dilakukan di kelas oleh guru bahasa Indonesia. Disarankan agar dilakukan pementasan, meskipun hanya sekali dalam satu semester dan berupa pementasan sederhana. Hal ini dimaksudkan untuk melatih keterampilan siswa mulai dari pementasan kecil, sebelum akhirnya menyajikan pementasan yang lebih besar (teater sekolah).

Dalam pembelajaran drama, siswa tidak cukup jika hanya diberi pengetahuan tentang drama, tetapi mereka harus mampu untuk

mengapresiasi (unsur yang termasuk afektif), dan mementaskan (psikomotor) (Waluyo, 2007:167). Jadi dalam pembelajaran, aspek kognitif, afektif dan psikomotorik dapat diperoleh secara merata oleh siswa.

Dalam setiap pengajaran, termasuk pengajaran drama, tujuan harus dapat diketahui secara jelas. Hal ini agar proses pembelajaran lebih terfokus, sehingga apa yang menjadi tujuan dari pembelajaran tersebut dapat tercapai.

Berbicara mengenai tujuan pengajaran, kita tidak akan lepas dari tokoh populer, yaitu Benjamin S Bloom. Waluyo (2007:167) mengatakan bahwa untuk merumuskan lebih jelas mengenai tujuan pembelajaran sesuai dengan teori Bloom, maka perlu diketahui penjelasan rinci kawasan-kawasan tujuan mengajar beserta contoh nyata kerja operasional yang berguna untuk menyusun tujuan instruksional khusus. Ketiga domain tujuan mengajar menurut Benjamin S Bloom melalui Waluyo (2007: 167-169) adalah sebagai berikut.

a. Kognitif

Kawasan kognitif dalam tujuan pengajaran berisi perilaku-perilaku yang lebih menekankan pada aspek intelektual. Adapun aspek yang termasuk dalam ranah kognitif menurut Bloom melalui Waluyo (2007: 167-168) adalah sebagai berikut.

- 1) Pengetahuan, yang meliputi pengetahuan akan hal khusus (definisi, membedakan, mendapatkan, mengingat, mengenal kembali)
- 2) Pemahaman, yang meliputi terjemahan, penafsiran, perhitungan atau ramalan,

- 3) Analisis, yang meliputi analisis hasil komunikasi untuk menarik kesimpulan, dan menganalisis.
- 4) Sintesis, yang meliputi hasil komunikasi yang bertujuan untuk (menuliskan, menceritakan, menghasilkan mengubah, membuktikan kebenaran), hasil dari rencana atau rangkaian kegiatan yang diusulkan (mengusulkan, merencanakan, menghasilkan, merencanakan, tujuan, bagan, kegiatan pemecahan).
- 5) Evaluasi, yang meliputi penimbangan mengenai kejadian internal, pertimbangan mengenai criteria eksternal.

b. Afektif

Kawasan afektif dalam tujuan pengajaran berisi perilaku-perilaku yang lebih menekankan pada aspek perasaan dan emosi. Adapun aspek yang termasuk ke dalam kawasan afektif menurut Bloom melalui Waluyo (2007: 169) adalah sebagai berikut.

- 1) Menerima (*receiving*), menyangkut minat siswa terhadap sesuatu. Misalnya menerima terhadap pelajaran drama yang ditandai dengan minat atau perhatian positif terhadap drama
- 2) Menjawab /mereaksi (*responding*), artinya ikut berpartisipasi aktif dalam pembelajaran bermain drama.
- 3) Menaruh penghargaan (*valuing*), siswa mampu memberikan penilaian terhadap drama yang akan atau sudah dipentaskan.

- 4) Mengorganisasikan sistem nilai, nilai-nilai dalam diri seseorang bersifat kompleks, maka nilai-nilai itu bersifat kait mengkait, sehingga menjadi sistem nilai.
- 5) Mengadakan karakterisasi nilai, kemampuan tertinggi dalam kawasan afektif dalam mengkarakterisasi nilai-nilai. Maksudnya, nilai-nilai tersebut sudah siap untuk menjadi tingkah laku seseorang.

c. Psikomotorik

Kawasan Psikomotorik berisi aspek-aspek yang lebih menekankan pada keterampilan motorik. Dalam drama, jelas bahwa tujuan pengajaran tidak hanya terhenti pada kognitif dan afektif, tapi juga psikomotor (praktik bermain drama). Dalam bermain drama, pementasan dapat berjalan dengan baik jika aktor atau aktris dibekali pengetahuan dan sikap. jadi permainannya bukan sekedar gerak motorik belaka.

Bloom melalui Waluyo (2007:172-173) menyatakan ada lima aspek kawasan psikomotorik, yakni:

- 1) Persepsi, meliputi stimulasi, menyentuh bentuk sesuatu, merasakan sesuatu, membau atau memegang dan mendeskripsikan tanda-tanda.
- 2) Kesiapan, meliputi kesiapan mental, fisik dan emosional dalam merespon.
- 3) Respon terpinpin, meliputi imitasi, trial and error, mengikuti dan mengadakan eksperimen.
- 4) Mekanisme, meliputi memilih, merencanakan, melatih, dan merangkaikan.

- 5) Respon yang kompleks, meliputi adaptasi, penggunaan *skill* untuk profesi dan melaporkan atau menjelaskan.

Dalam pembelajaran drama, pementasan drama memasuki kawasan psikomotorik, akan tetapi dijiwai oleh aspek kognitif dan afektif. Ketiga hal tersebut menyatu dalam diri aktor yang bermain drama. Keseimbangan antara aspek kognitif, afektif dan psikomotorik akan melahirkan suatu *acting* yang baik.

3. Keterampilan Bermain Drama

Drama naskah belum lengkap jika belum diperankan atau dipentaskan. Berperan adalah menjadi orang lain sesuai dengan tuntutan lakon drama (Waluyo, 2007: 114). Sejauh mana keterampilan seorang aktor dalam berperan, baru dapat dilihat setelah ia memerankan dan mengekspresikan tokoh yang dibawakannya.

Keterampilan bermain drama adalah keterampilan seseorang dalam memerankan suatu peran atau karakter tokoh yang ada di dalam drama. Kemampuan memerankan karakter tokoh dalam bermain drama tidak terlepas dari dialog dan gerakan, karena inti dari sebuah drama adalah pada kedua aspek tersebut.

Manusia sebagai makhluk sosial, pada umumnya menyukai hal-hal yang berbau imitasi, artinya suka meniru-niru apa yang dilihatnya dalam pergaulan. Imitasi ini bisa meniru kebiasaan orang lain, penampilan orang lain, cara berbicara orang lain dan sebagainya. Dalam hal ini berarti

seseorang sudah mulai melakukan kegiatan meniru. Sebagai contoh dapat dilihat ketika seorang anak bermain pasar-pasaran dengan teman-temannya. Disadari atau tidak, anak tersebut sudah melakukan permainan drama. Ketika anak-anak bermain pasar-pasaran, seorang anak memerankan karakter tokoh penjual yang mempunyai keterampilan untuk merayu pembeli, ada seorang anak yang memerankan pembeli, memerankan tukang masak dan sebagainya (Harymawan, 1993: 44).

Seorang aktor dapat menggambarkan karakter seorang tokoh secara maksimal. Harymawan (1993:45) menyatakan bahwa ada tiga hal yang harus diperhatikan oleh seorang aktor ketika memerankan sebuah karakter tokoh. Ketiga hal tersebut adalah mimik, plastik dan diksi.

a. Mimik.

Mimik adalah pernyataan atau perubahan muka: mata, mulut, bibir, hidung, kening. Mimik juga dapat diartikan sebagai ekspresi wajah. Tanpa mimik atau ekspresi, permainan drama akan terasa kurang lengkap. Hal ini sejalan dengan apa yang dikemukakan oleh Hamzah melalui Harymawan (1993:46), Ia mengatakan meskipun bermacam-macam gerakan sudah bagus, suara telah jadi jaminan, dan diksi juga mengena, tetapi ekspresi mata kosong saja, maka dialog yang diucapkan kurang meyakinkan penonton, karena itu, permainannya menjadi hambar atau datar saja.

b. Gestur

Gestur atau plastik merupakan cara bersikap dan gerakan-gerakan anggota badan. Gestur juga dapat diartikan sebagai sikap. Gestur atau plastik

juga dapat diartikan sebagai gerakan tubuh. Harymawan (1993:46) menyatakan bahwa sikap dan gerak dengan sendirinya akan terpengaruh oleh mimik dan pada umumnya bergantung juga pada tanda yang sama, tak setegas dan seprinsipil mimik.

c. Diksi

Diksi merupakan cara penggunaan suara atau ucapan. Diksi memberikan kebebasan pada aktor untuk menghidupkan individualitasnya dalam peranan, karena diksi tidak ditentukan oleh pengarang naskah drama. Diksi ditentukan oleh aktor itu sendiri. Oleh karena itu, diksi dapat mempengaruhi arti dari suatu kalimat (Harymawan, 1993: 48).

B. Strategi Pembelajaran Aktif (*Active Learning*)

Dalam kegiatan pembelajaran, guru harus memiliki strategi agar anak didik dapat belajar secara efektif. R. David melalui Wina Sanjaya (2008) menyebutkan bahwa dalam strategi pembelajaran terkandung makna perencanaan. Artinya, bahwa strategi pembelajaran pada dasarnya masih bersifat konseptual. Salah satu langkah untuk memiliki strategi itu adalah harus menguasai teknik penyajian atau biasa disebut metode. Djamarah (2010: 46) menyatakan bahwa metode adalah suatu cara yang dipergunakan untuk mencapai tujuan yang telah ditetapkan. Pemilihan metode pembelajaran yang tepat akan membantu kegiatan belajar mengajar, sehingga apa yang menjadi tujuan pembelajaran akan tercapai (Pringgo Widagda, 2002:56).

Pembelajaran aktif (*active learning*) merupakan suatu strategi pembelajaran yang bertujuan untuk mengaktifkan siswa dalam kegiatan pembelajaran. Pada pembelajaran aktif (*active learning*) siswa dikondisikan dalam sikap mencari (aktif) bukan sekedar menerima (reaktif) (Melvin Silberman, 2011: 116). Dengan kata lain, mereka mencari jawaban atas pertanyaan-pertanyaan yang diajukan kepada mereka. Mereka mengupayakan sendiri pemecahan atas permasalahan yang diajukan oleh guru.

Melvin Silberman (2011:44) mengemukakan bahwa salah satu cara paling efektif untuk meningkatkan kegiatan belajar aktif adalah dengan membagi siswa menjadi berpasangan dan membentuk kemitraan dalam belajar. Strategi pembelajaran aktif mencakup berbagai teknik pembelajaran yang dapat mengembangkan keterampilan dalam pembelajaran. Berikut ini beberapa teknik dalam pembelajaran aktif yang dikemukakan M. Silberman (2011:223-240).

1. Formasi regu tembak

Teknik ini merupakan format yang cepat dan dinamis yang bisa digunakan untuk berbagai macam tujuan, misalnya menguji dan memerankan suatu lakon. Teknik ini menampilkan pasangan secara bergilir. Siswa mendapat peluang untuk merespon dengan cepat terhadap pertanyaan-pertanyaan yang diajukan secara bertubi-tubi dan jenis tantangan lain.

2. Pemeranan lakon yang tidak membuat grogi

Teknik ini mengurangi ancaman atau rasa khawatir siswa dalam pemeranan lakon. Caranya adalah dengan menempatkan guru pada peran utama dan melibatkan siswa dalam memberikan respons dan menetapkan arah skenarionya.

3. Pemeranan lakon oleh tiga orang siswa

Teknik ini memperluas pemeranan lakon tradisional dengan menggunakan tiga siswa yang berbeda dalam situasi pemeranan lakon yang sama. Teknik ini juga menunjukkan pengaruh dan variasi gaya individual terhadap akibat dari situasi itu.

4. *Rotating roles* (pemeranan bergilir)

Teknik ini merupakan cara yang bagus untuk memberi kesempatan pada tiap siswa untuk mempraktikkan keterampilan melalui pemeranan lakon tentang situasi di kehidupan nyata.

5. Pemeragaan cara

Teknik ini memberi kesempatan pada siswa untuk mempraktikkan, melalui peragaan, keterampilan khusus yang diajarkan di kelas. Siswa diberi banyak waktu untuk membuat skenario mereka sendiri dan menentukan bagaimana mereka ingin mengilustrasikan keterampilan dan teknik yang baru saja dibahas di kelas.

C. Teknik Pembelajaran *Rotating Roles*

Belajar aktif adalah suatu istilah yang digunakan dalam prosedur pembelajaran interaktif, dimana siswa belajar bersama-sama dalam kelompok-kelompok kecil untuk memecahkan berbagai masalah. (M. Silberman, 2011: 62). Setiap siswa tidak hanya menyelesaikan tugas individualnya, tetapi juga berkewajiban membantu tugas sekelompoknya, sampai semua anggota kelompok memahami suatu konsep (Kagan, 2000:1)

Teknik pembelajaran *rotating roles* adalah salah satu bagian dari strategi pembelajaran *active learning*. Strategi pembelajaran *active learning* adalah suatu strategi pembelajaran yang bertujuan untuk mengaktifkan siswa dalam kegiatan pembelajaran (M. Silberman, 2011: 30). Dalam hal ini, guru dapat menempatkan siswa dalam kelompok dan memberi mereka tugas yang menuntut mereka untuk bergantung satu sama lain dalam mengerjakannya, sehingga siswa lebih terlibat dalam kegiatan belajar (Melvin L. Silberman, 2011: 30).

Teknik *rotating roles* atau permainan bergilir merupakan suatu teknik pembelajaran yang dalam penerapannya dilakukan dengan cara memberikan kesempatan pada setiap peserta didik untuk melatih kecakapan melalui bermain peran tentang situasi kehidupan nyata (Melvin L. Silberman, 2011: 232).

Teknik pembelajaran ini dinamakan *rotating roles* atau permainan bergilir karena dalam penerapannya, siswa diberi kesempatan secara bergilir dalam mempresentasikan hasil belajarnya. Melvin L Silberman

(2011: 232-233) mengemukakan bahwa prosedur atau tahapan dalam teknik pembelajaran *rotating roles* adalah sebagai berikut.

1. Siswa dibagi menjadi kelompok-kelompok yang beranggotakan tiga orang (jumlah anggota kelompok dapat divariasi menyesuaikan jumlah siswa)
2. Setiap kelompok membuat skenario kehidupan nyata yang membahas topik yang telah ditentukan.
3. Setelah masing-masing kelompok menulis skenarionya pada lembar yang terpisah, satu anggota dari tiap kelompok menyampaikan skenario itu pada kelompok lain dan ia ada ketika anggota kelompok lain membaca skenario untuk mengklarifikasi atau memberi informasi tambahan jika perlu. Siswa kemudian kembali ke kelompok aslinya.
4. Setiap ronde seharusnya terdiri paling tidak 10 menit bermain peran dengan 5 sampai 10 menit *feedback* dari pengamat.
5. Dalam setiap ronde, pengamat seharusnya berkonsentrasi pada identifikasi apakah yang dilakukan sudah berjalan dengan baik.
6. Setelah semua tampil, kumpulkan kembali semua kelompok untuk diskusi umum.

Prosedur di atas dapat dimodifikasi sesuai dengan keadaan kelas, keadaan siswa atau jenis pembelajaran yang dilakukan.

D. Pembelajaran Bermain Drama melalui Teknik Pembelajaran *Rotating Roles*.

Teknik pembelajaran *rotating roles* membuka kesempatan bagi semua siswa untuk mengembangkan kemampuan bermain peran mereka. Selain itu, adanya sesi *feedback* atau pemberian masukan dari teman-teman, diharapkan dapat menjadi motivasi bagi siswa untuk dapat memperbaiki kekurangannya pada saat praktik bermain drama (Melvin Silberman, 2011: 233).

Teknik *rotating roles* termasuk dalam pengembangan keterampilan bermain peran siswa. Teknik ini bisa digunakan untuk menggairahkan diskusi, menyemarakkan suasana, dan mempraktikkan keterampilan dalam pembelajaran seni peran (M. Silberman 2011: 55). Melalui teknik ini, siswa diajak untuk aktif dan dituntut untuk menuangkan ide secara cepat dan bergiliran. Penerapan teknik *rotating roles* ini diharapkan akan dapat membantu meningkatkan keterampilan bermain drama siswa kelas VIII D SMPN 2 Sentolo.

Teknik *rotating roles* yang digunakan dalam penelitian ini telah dimodifikasi menyesuaikan dengan kondisi siswa. Berikut ini matrik prosedur *rotating roles* asli dan *rotating roles* modifikasi.

Matrik 1: Prosedur *Rotating Roles* Asli dan Modifikasi

<i>Rotating Roles</i> Asli	<i>Rotating Roles</i> Modifikasi
<p>1.Siswa dibagi dalam kelompok yang beranggotakan tiga orang</p> <p>2.Setiap kelompok membuat skenario kehidupan nyata yang membahas topik yang ditentukan</p> <p>3. Satu anggota dari tiap kelompok menyampaikan skenario itu pada kelompok lain dan ia ada ketika anggota kelompok lain membaca skenario untuk mengklarifikasi atau memberi informasi tambahan jika perlu.</p> <p>4. Setiap ronde seharusnya terdiri dari 10 menit bermain peran dengan 5 sampai 10 menit <i>feedback</i> dari pengamat.</p> <p>5. Dalam setiap ronde, pengamat seharusnya berkonsentrasi pada identifikasi apakah yang dilakukan sudah berjalan dengan baik.</p> <p>6. Setelah semua tampil, kumpulkan kembali semua kelompok untuk diskusi umum.</p>	<p>1.Kelas dibagi menjadi beberapa kelompok (tiap kelompok terdiri dari 6-7 siswa)</p> <p>2. Guru menyiapkan skenario untuk dimainkan siswa</p> <p>3. Satu orang dari masing-masing kelompok menyampaikan skenarionya pada kelompok lain dan memberi kesempatan jika ada koreksi.</p> <p>3. Seluruh kelompok menyiapkan pemeranan dengan cara berlatih dengan teman sekelompoknya, sesuai dengan tokoh yang diperankannya.</p> <p>4.Memainkan peran, yakni setiap kelompok diberi waktu untuk menampilkan skenario atau naskah drama masing-masing secara bergiliran.</p> <p>5.Setiap selesai satu kelompok, kelompok yang mendapat giliran selanjutnya diberi kesempatan untuk memberikan <i>feedback</i> tentang penampilan kelompok tersebut.</p> <p>6.Setelah semua kelompok tampil, dilakukan diskusi kelas, terkait pembelajaran yang telah dilakukan.</p>

E. Penelitian yang Relevan

Penelitian yang relevan dengan penelitian ini adalah penelitian yang dilakukan oleh saudara Imam Baihaqi 2010 dengan judul “*Peningkatan Keterampilan Bermain Drama dengan Metode Role Playing pada Kelompok Teater Kenes SMPN 4 Yogyakarta.*” Penelitian ini menunjukkan bahwa metode *role playing* dalam proses pembelajaran mampu meningkatkan keterampilan bermain drama kelompok teater Kenes SMPN 4 Yogyakarta.

Pada akhir tindakan penelitian ini, terdapat peningkatan keterampilan bermain drama siswa. Hal ini terlihat dari peningkatan nilai rata-rata sebesar 9,6 (48%). Selain itu, hasil penelitian tersebut menunjukkan bahwa penerapan metode *role playing* dalam pembelajaran bermain drama mampu memberikan motivasi dan kesenangan dalam proses pembelajaran. Siswa terlihat lebih aktif dan bersemangat.

Perbedaan dengan penelitian yang akan dilakukan oleh peneliti terletak pada metode dan subjek penelitian. Pada penelitian yang akan dilakukan, peneliti menerapkan teknik pembelajaran *rotating roles* dengan subjek siswa kelas VIII D SMP N 2 Sentolo, Kulon Progo.

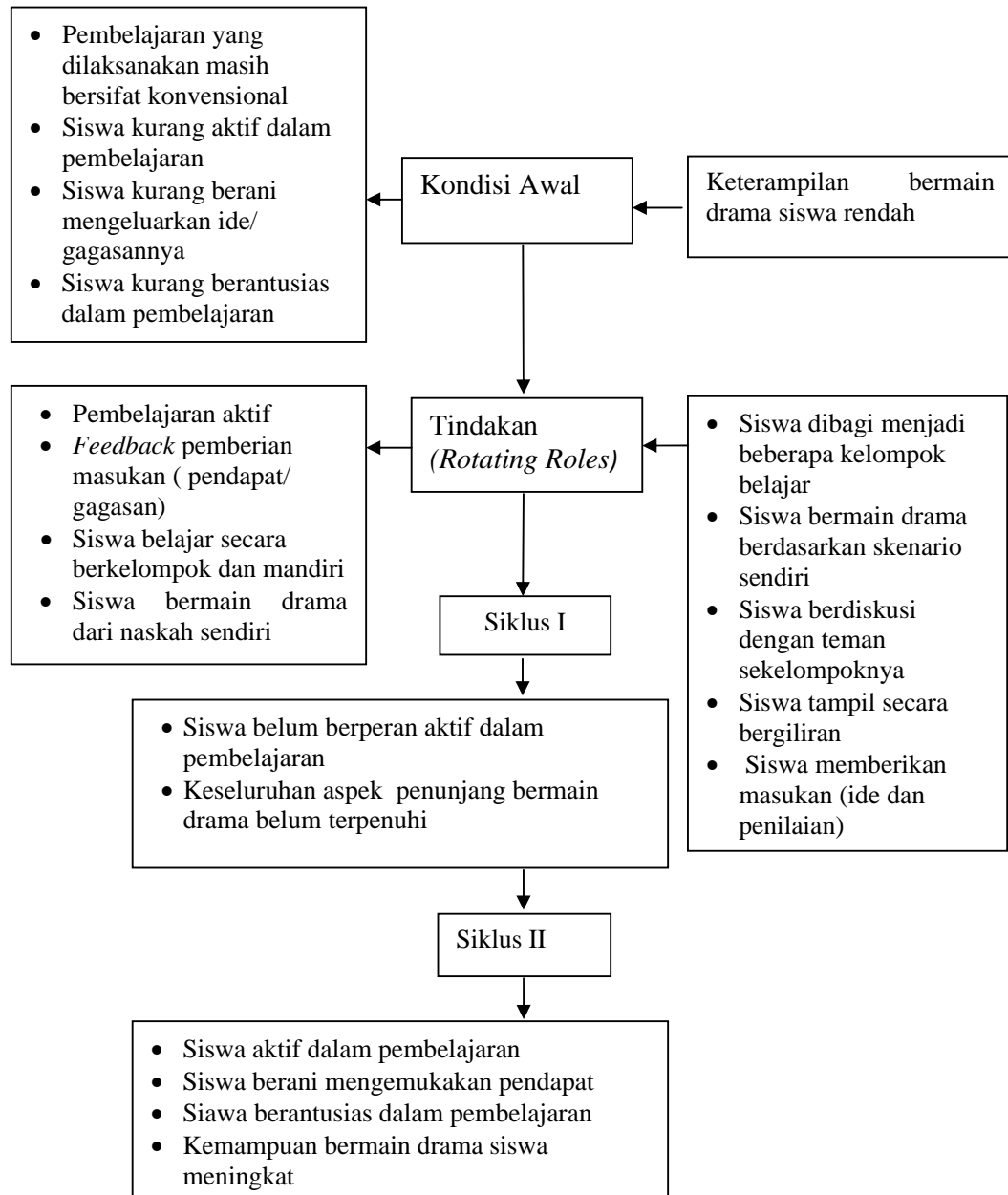
F. Kerangka Pikir

Dalam pembelajaran Bahasa dan Sastra Indonesia, keterampilan bermain drama harus diajarkan secara sungguh-sungguh. Terutama bagi siswa kelas VIII D SMP N 2 Sentolo, Kulon Progo. Hal itu mengingat pentingnya manfaat dari keterampilan bermain drama itu sendiri, terutama

dalam bidang pembelajaran drama. Pada kenyataannya, pembelajaran bermain drama masih dianggap kegiatan yang menakutkan, siswa menjadi kurang aktif dalam pembelajaran, kurang antusias, dan tidak berani untuk berpendapat. Pembelajaran bermain drama di sekolah-sekolah pada umumnya hanya menuntut siswa untuk dapat bermain dengan pola yang biasa-biasa saja, pembelajaran belum menggunakan metode atau teknik yang dapat menyenangkan siswa.

Belum digunakannya metode yang tepat dalam pembelajaran menjadi salah satu hal yang membuat pembelajaran bermain drama menjadi kurang menarik. Kenyataan itu terjadi pula di kelas VIII D SMP N 2 Sentolo, Kulon Progo. Sebagian siswa masih malas ketika diminta untuk belajar bermain drama, sehingga mereka belum dapat bermain dengan maksimal.

Penggunaan teknik *rotating roles* diharapkan dapat menjadi salah satu teknik pembelajaran yang efektif sehingga siswa menjadi terpacu untuk bermain drama dengan baik. Berikut adalah gambar alur kerangka pikir dalam penelitian ini.



Gambar 1. Alur Kerangka Pikir

G. Hipotesis Tindakan

Berdasarkan uraian di atas, maka terdapat hipotesis dalam penelitian ini. Hipotesis tersebut adalah keterampilan bermain drama siswa kelas VIII D SMP N 2 Sentolo, Kulon Progo, akan meningkat apabila pembelajaran dilakukan melalui teknik pembelajaran *rotating roles*.

BAB III

METODE PENELITIAN

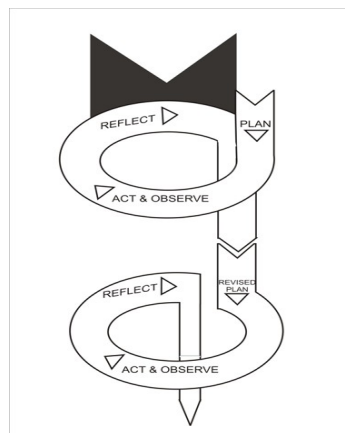
A. Pendekatan Penelitian

Penelitian ini merupakan penelitian tindakan kelas (PTK). Penelitian tindakan kelas (PTK) merupakan penelitian yang dilakukan oleh guru di kelasnya sendiri dengan cara (1) merencanakan, (2) melaksanakan, dan (3) merefleksikan tindakan secara kolaboratif dan partisipatif dengan tujuan memperbaiki kinerjanya sebagai guru, sehingga hasil belajar siswa dapat meningkat (Kusumah, 2010: 9). Secara singkat, PTK merupakan bentuk kajian yang sistematis reflektif yang dilakukan dengan cara atau metodologi tertentu oleh pelaku tindakan (guru) demi kepentingan peserta didik dalam memperoleh hasil belajar yang memuaskan.

Menurut Arikunto (2006: 3), penelitian tindakan kelas (PTK) merupakan suatu pencerminan terhadap kegiatan belajar berupa sebuah tindakan yang sengaja dimunculkan dan terjadi dalam sebuah kelas secara bersama. Tindakan tersebut diberikan oleh guru atau dengan arahan guru yang dilakukan oleh siswa. Penelitian tindakan kelas yang ideal seharusnya dilakukan dengan melakukan kerjasama secara kolaboratif antara pihak yang melakukan tindakan dengan pihak yang mengamati proses jalannya tindakan (Arikunto, 2006: 17). Dalam hal ini, penelitian melibatkan mahasiswa

sebagai peneliti yang berkolaborasi dengan guru Bahasa Indonesia kelas VIII SMP N 2 Sentolo.

Acuan yang dijadikan pedoman penelitian ini adalah model penelitian tindakan kelas model *Kemmis* dan *Mc. Taggart* yang mencakup perencanaan tindakan, implementasi tindakan dan observasi, serta refleksi. Gambar model penelitian tindakan kelas dapat dilihat sebagai berikut.



Gambar II . Model Penelitian Tindakan Kelas

Kemmis dan Mc. Taggart melalui Arikunto (2009:16)

Dari gambar siklus tersebut, maka tahap-tahap dalam penelitian tindakan meliputi: (1) *Plan* (perencanaan); (2) *Act* (pelaksanaan tindakan), (3) *Observe* (pengamatan); dan (4) *Reflect* (refleksi).

Penelitian ini dilakukan dalam dua siklus, siklus I dilakukan untuk mengetahui peningkatan keterampilan bermain drama siswa setelah dilakukan tindakan dengan teknik *rotating roles*. Tindakan siklus II

bertujuan untuk mengetahui bagaimana peningkatan keterampilan bermain drama setelah dilakukan proses perbaikan pada pelaksanaan belajar mengajar yang didasarkan pada refleksi hasil siklus I.

B. *Setting* Penelitian

Setting penelitian adalah lokasi atau tempat penelitian dilakukan. Penelitian Tindakan Kelas ini dilaksanakan di SMP N 2 Sentolo, Kulon Progo yang terletak di Desa Malangan, Sentolo, Kulonprogo.

Penelitian ini dilaksanakan pada bulan Oktober-November 2011 yang meliputi keseluruhan kegiatan penelitian dari perencanaan hingga pelaksanaan kegiatan. Hal ini disesuaikan dengan kalender pendidikan tahun ajaran 2011 (semester I). Adapun pelaksanaanya sesuai dengan jadwal pelajaran Bahasa Indonesia.

C. Subjek dan Objek Penelitian

Subjek penelitian ini adalah siswa kelas VIII D SMP N 2 Sentolo, Kulon Progo, sedangkan objek penelitian ini adalah keterampilan bermain drama siswa kelas VIII D SMP N 2 Sentolo, Kulon Progo, yang mencakup proses dan hasil.

D. Rancangan Penelitian

Penelitian berawal dari adanya masalah dalam pembelajaran bermain drama di kelas VIII D SMP N 2 Sentolo, Kulon Progo. Masalah yang ada diamati dan dieksplorasi, yang kemudian menjadi dasar perencanaan penelitian. Perencanaan dilakukan secara umum dan khusus. Perencanaan umum meliputi keseluruhan penelitian, sedangkan perencanaan khusus mencakup tiap siklus penelitian yang selalu dilakukan di awal siklus. Selanjutnya dilakukan pemberian tindakan (*acting*) dan pengamatan (*observing*) selama tindakan diberikan. Akhir siklus dilakukan refleksi untuk melihat ketercapaian hasil tindakan yang telah diberikan.

Tindakan yang dilakukan adalah penerapan teknik pembelajaran *rotating roles* dalam meningkatkan keterampilan bermain drama pada siswa kelas VIII D SMP N 2 Sentolo, Kulonprogo. Pada siklus pertama siswa akan mendapatkan praktik bermain drama dengan teknik *rotating roles*. Setelah itu, hasil refleksi dari siklus pertama akan dijadikan sebagai dasar untuk menentukan tindakan berikutnya.

E. Prosedur Pelaksanaan Penelitian

1. Perencanaan

Rencana penelitian tindakan kelas, peneliti bersama dengan guru dan kolabolator menetapkan alternatif tindakan yang akan dilakukan dalam upaya peningkatan keterampilan subjek yang diinginkan melalui hal-hal berikut.

- a. Peneliti bersama guru dan kolaborator menyamakan persepsi dan melakukan diskusi untuk mengidentifikasi permasalahan yang muncul berkaitan dengan pembelajaran sastra khususnya bermain drama.
- b. Guru melakukan kegiatan pembelajaran bermain drama dengan metode pembelajaran yang biasa dilakukan.
- c. Peneliti membagikan angket kepada siswa untuk mengetahui proses, kendala, tanggapan tentang pembelajaran bermain drama yang biasa dilakukan.
- d. Menyiapkan instrumen berupa lembar pengamatan, lembar penilaian, catatan lapangan, dan pedoman wawancara.

2. Tindakan

Kegiatan pada tahap ini adalah pelaksanaan kegiatan pembelajaran sebagaimana tugas keseharian yang dilaksanakan oleh guru di kelas. Tahap pelaksanaan tindakan ini yaitu pelaksanaan kegiatan bermain drama dengan menerapkan teknik pembelajaran *rotating roles* dengan indikator keberhasilan yang dicapai yaitu mampu memerankan tokoh sesuai karakter dengan lafal yang jelas dan intonasi yang tepat.

3. Observasi atau Pengamatan

Observasi dilakukan oleh peneliti sebagai observer yang memantau proses pembelajaran. Observasi atau pengamatan dilakukan selama tindakan berlangsung. Observasi yang dilaksanakan meliputi pemantauan proses pembelajaran di kelas secara langsung. Observasi ada dua macam, yaitu observasi proses dan observasi hasil. Observasi proses adalah bagaimana

proses pembelajaran bermain drama siswa. Observasi pada proses pembelajaran bermain drama dilakukan dengan mengamati proses tindakan pembelajaran bermain drama, mengidentifikasi kendala-kendala yang muncul dari siswa untuk kemudian dicari jalan penyelesaiannya. Peneliti selalu mencatat kegiatan-kegiatan yang terjadi selama proses pembelajaran.

4. Refleksi

Refleksi adalah kegiatan untuk mengemukakan kembali apa yang telah dilakukan. Refleksi dilaksanakan ketika melihat proses dan merenungkan apakah kegiatan yang telah dialami sudah benar-benar bermanfaat atau masih ada hambatan serta kendala dalam pembelajaran bermain drama. Refleksi akan lebih efektif jika dilakukan antara peneliti dengan kolaborator. Refleksi dilakukan untuk merenungkan kembali permasalahan-permasalahan yang dialami guru dalam pembelajaran bermain drama. Hasil dari refleksi digunakan sebagai acuan untuk merancang pembelajaran bermain drama melalui teknik pembelajaran *rotating roles* pada siklus berikutnya.

F. Teknik Pengumpulan Data

Teknik pengumpulan data yang digunakan ada dua, yaitu tes dan nontes.

1. Tes (praktik bermain drama)

Tes dilakukan untuk mengetahui data yang menunjukkan tingkat kemampuan siswa dalam bermain drama. Tes dilakukan pada saat sebelum dan sesudah pemberian tindakan. Pengumpulan data tes untuk mengetahui ketercapaian indikator pembelajaran bermain drama.

2. Nontes

Teknik pengumpulan nontes dilakukan dengan menggunakan catatan lapangan, pengamatan atau observasi, angket, wawancara, dan dokumentasi. Adapun penjelasan masing-masing teknik sebagai berikut.

a. Catatan Lapangan

Catatan lapangan digunakan untuk mendeskripsikan kegiatan-kegiatan yang dilakukan guru dan siswa, dan mencatat siswa selama proses pembelajaran berlangsung. Dalam penelitian ini catatan lapangan digunakan untuk menghasilkan gambaran umum peristiwa atau kejadian pada saat kegiatan mengajar berlangsung.

b. Pengamatan atau Observasi

Menurut Nurgiyantoro (2010:57) “observasi atau pengamatan adalah penelitian dengan cara mengadakan pengamatan terhadap suatu hal secara berlangsung, teliti dan sistematis”. Pengamatan dilakukan untuk mengamati tingkah laku siswa pada saat proses pembelajaran berlangsung. Dalam pengamatan penelitian ini, dilakukan untuk memperoleh data berupa gambaran proses praktik bermain drama selama kegiatan belajar mengajar berlangsung, sikap siswa, interaksi yang terjadi antara siswa dan guru, serta perlakuan dan tindakan guru dari awal hingga akhir pelajaran berlangsung.

c. Angket

Angket adalah instrumen pencarian data yang berupa pertanyaan tertulis yang memerlukan jawaban tertulis. Instrumen ini disusun

berdasarkan indikator yang dapat mengungkapkan pengetahuan dengan pengalaman berbicara, khususnya bermain drama.

d. Dokumentasi

Dokumentasi yang digunakan dalam penelitian ini berupa dokumentasi foto. Data yang dikumpulkan dengan menggunakan teknik ini berupa gambar kegiatan selama proses pembelajaran berlangsung. Peristiwa yang didokumentasikan diusahakan dapat mewakili setiap kegiatan dalam pembelajaran bermain drama.

G. Instrumen Penelitian

Untuk memperoleh kebenaran yang objektif dalam pengumpulan data, diperlukan adanya instrumen yang tepat sehingga masalah yang diteliti akan terefleksi dengan baik. Instrumen yang digunakan dalam penelitian ini adalah sebagai berikut.

1. Catatan lapangan, digunakan untuk mencatat kegiatan penelitian dan mendeskripsikan tingkah laku siswa selama pembelajaran.
2. Pedoman pengamatan, digunakan untuk mengamati tingkah laku siswa selama kegiatan pembelajaran.
3. Angket, digunakan untuk memperoleh data tentang kegiatan pembelajaran bermain drama, pendapat guru dan siswa tentang kegiatan pembelajaran bermain drama.
4. Lembar penilaian keterampilan bermain drama, digunakan untuk penilaian tes praktik bermain drama. Lembar penilaian digunakan untuk

melaporkan hasil penilaian berdasarkan faktor-faktor penunjang keterampilan dalam bermain drama yang diolah dari Harymawan (1993:45). Rincian aspek penilaian bermain drama dapat dilihat dalam tabel berikut.

Tabel 1: Pedoman Penilaian Tes Praktik Bermain Drama melalui Teknik *Rotating Roles*

No	Aspek yang dinilai dalam bermain drama	Skor				
		1-2	3-4	5-6	7-8	9-10
1.	Ekspresi					
2.	Penghayatan					
3.	Gerak					
4.	Intonasi					
5.	Artikulasi					

Lembar penilaian yang terdapat dalam tabel I digunakan peneliti sebagai instrumen penelitian dalam tes keterampilan bermain drama siswa baik sebelum tindakan maupun sesudah diberi tindakan. Hasil penelitian tersebut yang akan digunakan untuk menentukan tingkat keberhasilan penerapan teknik *rotating roles* dalam meningkatkan keterampilan bermain drama siswa. Kriteria penilaian terlampir pada lampiran 2.

H. Validitas dan Reliabilitas

Suatu penelitian harus menggunakan instrumen yang baik untuk memperoleh data yang akurat. Instrumen yang baik harus memenuhi persyaratan valid dan reliabel. Sebuah instrumen dapat dikatakan valid jika instrumen tersebut mampu memenuhi fungsinya sebagai alat ukur tersebut, dan suatu instrmen dikatakan reliabel apabila instrumen cukup dapat dipercaya untuk dapat digunakan sebagai alat pengumpul data.

1. Validitas data

Burn melalui Madya (2009: 37-45) mengemukakan beberapa validitas dalam peneitian tindakan, yaitu validitas demokratik (*democratic validity*), validitas proses (*process validity*), validitas hasil, validitas katalik (*catalytic validity*), dan validitas dialogik (*dialogic validity*). Adapun validitas yang digunakan dalam penelitian tindakan ini adalah:

a. Validitas Demokratis

Validitas ini dilakukan dalam rangka identifikasi masalah, perencanaan tindakan yang relevan dan hal lainnya dari awal penelitian hingga akhir. Semua subjek yang terkait meliputi peneliti, guru pengajar, observer pendukung, dan siswa yang terlibat dalam penelitian (Madya, 2009: 38). Validitas Demokratik berkenaan dengan kadar kekolaboratifan penelitian dan pencakupan berbagai masukan/pendapat. Dalam hal ini, peneliti, guru, dan siswa masing-masing diberi kesempatan menyuarakan apa yang dipikirkan dan dirasakan selama penelitian berlangsung. Pada saat observasi awal, guru diberi kesempatan untuk mengungkapkan pandangan atau

pendapatnya tentang kondisi pembelajaran bermain drama, hingga dicapai suatu kesepakatan bahwa memang ada kekurangan yang perlu diperbaiki. Selanjutnya, permasalahan yang ada didiskusikan untuk merumuskan tindakan yang akan menjadi dasar bagi perencanaan penelitian yang juga dilaksanakan melalui proses yang melibatkan semua peserta penelitian (siswa). Siswa juga didorong untuk mengungkapkan pendapat dan gagasannya selama penelitian berlangsung.

b. Validitas Proses

Validitas proses dicapai dengan cara peneliti dan kolaborator secara intensif, berkesinambungan dan berkolaborasi dalam semua kegiatan yang terkait dengan proses penelitian (Madya, 2009: 40). Proses penelitian dilakukan dengan guru sebagai praktisi tindakan di kelas dan peneliti sebagai partisipan observer yang selalu berada di kelas dan mengikuti keseluruhan proses pembelajaran. Guru bersama peneliti secara kritis merefleksi proses pembelajaran sehingga dapat melihat berbagai kekurangan dan segera berupaya untuk memperbaikinya.

c. Validitas Dialogis

Kriteria validitas dialogis dapat juga mulai terpenuhi ketika penelitian masih berlangsung, yaitu secara beriringan dengan pemenuhan kriteria demokratik (Madya, 2009:44). Validitas dialogis dicapai dengan cara peneliti mengungkapkan pandangan, ide atau gagasan tentang proses tindakan, kemudian peneliti meminta guru untuk memberikan tanggapan, sehingga terjadi dialog kritis dan reflektif. Selain itu, data hasil penelitian

dan masukan yang ada, selanjutnya diklarifikasikan dan didiskusikan dengan guru agar diperoleh data yang relatif konstan.

d. Validitas Hasil

Kriteria ini berhubungan dengan pernyataan bahwa tindakan membawa hasil yang sukses dalam konteks penelitian. Hasil yang paling efektif tidak hanya melibatkan dalam hal pemecahan masalah, namun juga meletakkan kembali masalah dalam rangka sedemikian rupa sehingga menuju pada pertanyaan baru (Madya, 2009: 40). Validitas hasil diperoleh melalui tindakan yang dirancang untuk menjawab suatu pertanyaan yang timbul, begitu seterusnya hingga upaya perbaikan berjalan secara berkesinambungan mengikuti situasi dan kondisi dalam penelitian.

2. Reliabilitas Data

Penelitian tindakan kelas (PTK) bersifat transformatif tanpa kendali apapun (alami) sehingga sulit untuk mencapai tingkat reliabilitas yang tinggi. Penilaian peneliti menjadi salah satu tumpuan reliabilitas PTK . (Madya, 2009: 45). Salah satu cara untuk mengetahui sejauh mana data yang dikumpulkan reliabel adalah dengan menyajikan data asli, seperti transkrip wawancara, tes bermain drama, angket, lembar observasi, catatan lapangan, dan juga dokumentasi foto selama penelitian berlangsung.

I. Teknik Analisis Data

Penelitian ini menggunakan teknik analisis data deskriptif kualitatif yang didukung oleh data kuantitatif, yaitu mendeskripsikan kemampuan

bermain drama sebelum dan sesudah implementasi tindakan. Analisis kualitatif digunakan untuk data kualitatif yang berupa hasil wawancara, tes bermain drama, angket, lembar observasi, dan catatan lapangan. Data kuantitatif diperoleh dari hasil penilaian bermain drama sebelum dan sesudah diberi tindakan

J. Kriteria Keberhasilan Tindakan

Sesuai dengan karakteristik penelitian tindakan, keberhasilan penelitian tindakan ditandai dengan adanya perubahan menuju arah perbaikan. Indikator keberhasilan tindakan ini terdiri dari keberhasilan proses dan produk.

- a. Indikator keberhasilan proses dapat dilihat dari proses pembelajaran yang dapat berlangsung dengan menyenangkan dan siswa aktif berperan serta selama proses pembelajaran berlangsung.
- b. Indikator keberhasilan produk dideskripsikan dari keberhasilan siswa dalam praktik bermain drama dengan teknik *rotating roles*. Keberhasilan produk diperoleh jika 75% dari jumlah siswa yang mengikuti proses pembelajaran telah mencapai nilai taraf keberhasilan minimal, yakni memperoleh nilai ≥ 72 .

BAB IV

HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

Dalam bab ini akan diuraikan mengenai deskripsi *setting* penelitian, hasil penelitian dan pembahasannya. Pada bagian *setting* penelitian, berisi uraian tempat dan waktu penelitian. Hasil penelitian akan diuraikan secara garis besar mencakup informasi awal kemampuan siswa dalam bermain drama, pelaksanaan tindakan kelas persiklus dan peningkatan keterampilan siswa bermain drama melalui teknik pembelajaran *rotating roles*.

A. Deskripsi Setting Penelitian

1. Tempat Penelitian

Penelitian ini dilakukan di SMP N 2 Sentolo, Kulonprogo, yang beralamat di dusun Malangan, kecamatan Sentolo, kabupaten Kulon Progo. Siswa yang menjadi subjek penelitian ini adalah kelas VIII D. Kelas terdiri dari 32 siswa dengan rincian 18 siswa laki-laki dan 14 siswa perempuan. Pemilihan subjek kelas VIII D didasarkan pada pertimbangan kemampuan bersastra di kelas itu masih tergolong kurang. Kriteria kurang yang dimaksudkan berdasarkan hasil evaluasi guru mata pelajaran Bahasa Indonesia kelas VIII yang sekaligus bertindak sebagai guru kolaborator, yaitu Ibu Ch. Sumarini, S.Pd.

2. Waktu Penelitian

Waktu penelitian dilaksanakan pada bulan Oktober-November 2011 yang meliputi perencanaan dan pelaksanaan tindakan.

Adapun pelaksanaan tindakan disesuaikan dengan jadwal pembelajaran bermain drama di kelas VIII. Pelaksanaan tindakan telah melalui proses wawancara dan observasi terlebih dahulu. Jadwal pelaksanaan penelitian dibuat berdasarkan kesepakatan dengan guru kolaborator.

Tabel 2: Jadwal Penelitian

No	Hari/ Tanggal	Kegiatan
1	Kamis, 27 Oktober 2011	Koordinasi dengan guru kolaborator untuk menentukan jadwal penelitian.
2	Sabtu, 29 Oktober 2011	Observasi Pratindakan <ul style="list-style-type: none"> - Penyebaran angket pratindakan - Tes Pratindakan
3	Senin, 31 Oktober 2011	Pelaksanaan Siklus I pertemuan 1 KBM dan praktik bermain drama dengan menggunakan teknik pembelajaran <i>rotating roles</i>
4	Rabu, 02 November 2011	Pelaksanaan Siklus I pertemuan 2 Tes bermain peran sesuai naskah drama yang ditulis siswa siklus I dan refleksi tes akhir siklus I
5	Sabtu, 05 November 2011	Pelaksanaan siklus II pertemuan 1 KBM dan praktik bermain drama dengan menggunakan teknik pembelajaran <i>rotating roles</i>
6	Senin, 07 November 2011	Pelaksanaan siklus II pertemuan 2 Tes bermain peran sesuai naskah drama yang ditulis siswa siklus II dan refleksi tes akhir siklus II.
7	Rabu, 09 November 2011	Wawancara dengan guru/kolaborator dan beberapa siswa

Alokasi waktu pembelajaran Bahasa Indonesia kelas VIII D sebanyak 6 jam pelajaran (6x40 menit) tiap minggu yang dilaksanakan dalam tiga

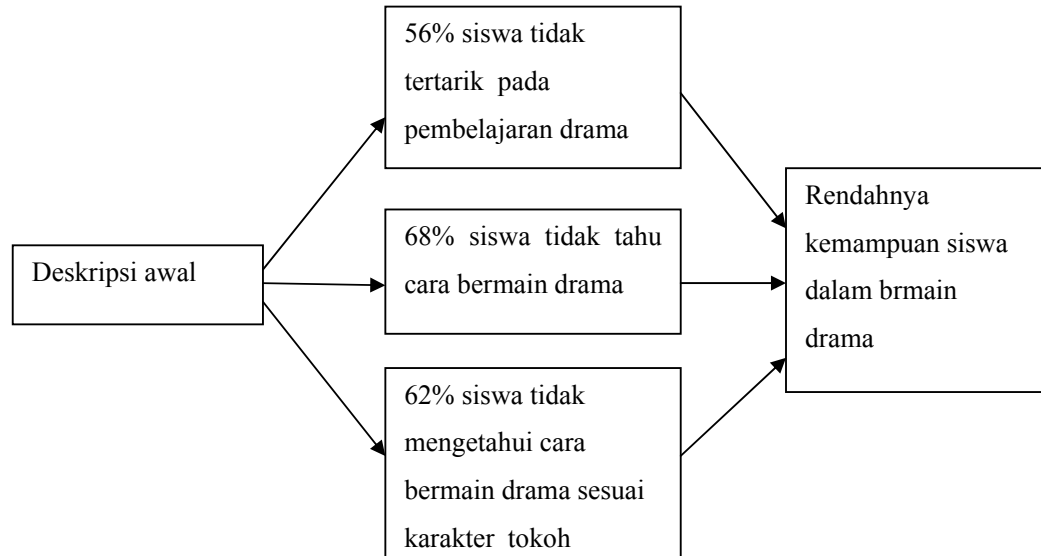
kali pertemuan. Berdasarkan jadwal pelajaran Bahasa Indonesia di kelas itu, maka peneliti sepakat dengan guru kolaborator bahwa penelitian dilakukan setiap hari Senin, Rabu dan Sabtu.

B. Hasil Penelitian

Penelitian tindakan kelas yang dilakukan dengan menerapkan teknik pembelajaran *rotating roles* dalam pembelajaran bermain drama dilakukan secara bertahap. Kegiatan dimulai dengan penyusunan rencana tindakan, implementasi tindakan, pengamatan dan refleksi. Hal-hal yang diperoleh sebagai hasil penelitian tindakan kelas akan diuraikan di bawah ini.

1. Deskripsi Awal

Sebelum tindakan dimulai, dilakukan observasi mengenai minat dan kemampuan siswa dalam pembelajaran Bahasa Indonesia, khususnya pembelajaran bermain drama. Melalui angket pratindakan mengenai minat dan kemampuan awal siswa, dapat diketahui bahwa penyebab masih rendahnya kemampuan siswa dalam bermain drama disebabkan oleh minat siswa yang masih rendah terhadap pembelajaran bermain drama, selain itu sebagian besar siswa mengaku tidak mengetahui cara bermain drama sesuai dengan karakter tokoh yang seharusnya. Berikut gambar deskripsi awal keadaan siswa kelas VIII D SMP N 2 Sentolo terkait pembelajaran bermain drama.



Gambar III: Deskripsi Awal Keadaan Siswa
Terkait Pembelajaran Bermain Drama (pratindakan)

Berdasarkan gambar diatas, diperoleh informasi melalui angket (terlampir) butir nomor 3, sebanyak 56% siswa merasa tidak tertarik dengan pembelajaran bermain drama. Terdapat beberapa alasan mengapa siswa tidak tertarik terhadap pembelajaran bermain drama. Diantaranya adalah siswa tidak mengetahui bagaimana cara bermain drama yang baik. Hal ini dapat dilihat pada butir nomor 5, sebanyak 68% siswa mengaku tidak mengetahui cara bermain drama. Hal itu diperkuat lagi dengan jawaban pada butir 7, yaitu sebanyak 62% siswa tidak tahu bagaimana cara memerankan tokoh sesuai karakter yang seharusnya.

Rendahnya minat dan kemampuan siswa dalam pembelajaran bermain drama tidak lepas dari peran serta guru. Dalam hal ini, guru dituntut untuk memberikan pembelajaran yang menarik dan menyenangkan, khususnya

dalam pembelajaran bermain drama. Jika pembelajaran dapat berlangsung dengan menyenangkan maka siswa akan lebih tertarik untuk mengikutinya ,dan akhirnya apa yang menjadi tujuan dari pembelajaran dapat tercapai dengan baik.

Setelah mendapat informasi awal pengetahuan siswa terhadap pembelajaran bermain drama, selanjutnya peneliti bersama guru kolaborator mengadakan pratindakan pembelajaran bermainaa drama. Pratindakan ini dimaksudkan untuk mengetahui keterampilan awal siswa kelas VIII D SMPN 2 Sentolo, Kulonprogo dalam bermain drama.

Pada tes pratindakan ini, kelas dibagi menjadi 5 kelompok. Kelompok 1 terdiri dari 5 siswa, mereka memainkan drama berjudul “Amry”. Permainan drama berjalan selama 6 menit. Kelompok 2 terdiri dari 7 siswa, mereka memerankan drama berjudul “Pecahnya 3 Sahabat”. Permainan mereka berjalan selama 8 menit. Kelompok 3 terdiri dari 6 siswa, mereka memerankan drama berjudul “Penyesalan”. Pemeranan dilakukan selama 6 menit. Kelompok 4 terdiri dari 6 siswa, mereka memainkan drama berjudul “Persahabatan Ade dan Melly”. Pemeranan dilakukan selama 8 menit. Kelompk 5 terdiri dari 7 siswa, mereka memainkan drama berjudul “ Akibat Prasangka Buruk”.

Dari hasil pratindakan tersebut, peneliti menghitung skor rata-rata siswa tiap aspek.

Tabel 3 : Skor Rata-rata Pratindakan

No	Aspek Penilaian Bermain Drama	Skor
1.	Ekspresi	4,59
2.	Penghayatan	4,86
3.	Gerak	4,66
4.	Intonasi	5,09
5.	Artikulasi	5,53
Jumlah		24,73
Nilai Rata-rata		49,46

Keterangan:

- Jumlah skor maksimal = 50
- Skor selengkapnya dapat dilihat pada lampiran

Dari tabel tersebut, dapat diperoleh data tentang keterampilan awal siswa dalam bermain drama. Rata-rata hitung untuk aspek ekspresi pada pratindakan mencapai skor 4,59. Aspek penghayatan mencapai skor 4,86. Aspek gerak mencapai skor 4,66 Aspek Intonasi mencapai skor 5,09. dan Aspek artikulasi mencapai skor 5,53.

Agar lebih jelas, berikut akan dideskripsikan skor keterampilan bermain drama tiap aspek pada kegiatan pratindakan.

a. Ekspresi

Pada aspek ekspresi, beberapa hal yang diperhatikan antara lain kesesuaian dengan karakter yang seharusnya, kesesuaian dengan dialog serta pandangan mata pada saat berakting. Berdasarkan data di atas, aspek ekspresi memperoleh skor rata-rata 4,59. Aspek ini termasuk berkategori C

(cukup) karena berada pada rentang skor antara 2,6-5,0, oleh karena itu aspek ekspresi masih perlu untuk diperbaiki.

Kondisi ini dapat dilihat pada lampiran catatan lapangan yang tergambar dalam *vignette* 1 berikut ini.

....Pada saat praktik bermain drama, sebagian besar siswa hanya seperti mengobrol biasa, bahkan ada yang terkesan seperti sedang membacakan naskah drama saja. Tidak nampak adanya ekspresi dari permainan siswa, hal ini dikarenakan pada saat melakukan praktik bermain drama, guru memperbolehkan siswa untuk membawa naskah, sehingga siswa lebih terfokus membaca naskah saja (CL01/Pra/ 291011)

b. Penghayatan

Aspek penghayatan mencakup penjiwaan terhadap karakter tokoh yang diperankan serta kesesuaian permainan (*acting*) dengan tuntutan yang ada dalam naskah. Dalam pratindakan ini, aspek penghayatan memperoleh skor rata-rata kelas yang dihasilkan adalah 4,86. Aspek ini juga termasuk dalam kategori C (cukup) karena berada pada rentang nilai antara 2,6-5,0, sehingga aspek penghayatan ini juga perlu untuk diperbaiki.

Kondisi ini terdapat pada lampiran catatan lapangan yang tergambar dalam *vignette* 2 berikut ini.

....Sebagian besar siswa belum dapat menghayati tokoh yang diperankannya, mereka masih malu-malu untuk total dalam bermain drama. Seperti yang dialami S18, ia mendapatkan peran sebagai preman yang berkarakter keras dan jahat, namun pada praktiknya, ia sama sekali tidak kelihatan seperti seorang preman.... (CL01/Pra/291011)

c. Gerak

Aspek gerak berkaitan dengan sikap atau gerak gerik pemain saat mempraktikkan drama. Kesesuaian gerakan dan dialog perlu untuk diperhatikan, hal ini agar gerakan-gerakan yang dihasilkan tidak terlihat kaku. Dalam pratindakan ini, aspek gerak mencapai skor rata-rata 4,66. Skor rata-rata aspek gerak ini berada pada rentang skor antara 2,6-5,0, oleh karena itu termasuk berkategori cukup (C) dan masih perlu untuk diperbaiki.

Keadaan siswa terkait dengan aspek gerak pada pratindakan dapat dilihat dalam *vignette* 3 berikut ini.

....Gerakan atau sikap siswa saat praktik bermain peran kurang terlihat alami. Terkadang apa yang disampaikan tidak sesuai dengan gerakan atau sikap tubuhnya. Sebagian siswa masih malu untuk melakukan improvisasi gerakan, sehingga permainan menjadi terkesan monoton.... (CL01/Pra/291011)

d. Intonasi

Aspek intonasi terkait dengan bagaimana siswa mengatur tinggi rendahnya suara, mengatur jeda pada saat melakukan percakapan, serta penyesuaiannya dengan tuntutan dialog dalam naskah drama. Pada tes pratindakan ini, sebagian siswa sudah mampu untuk berbicara dengan intonasi yang cukup bervariasi dan menyesuaikan dialog. Aspek intonasi pada pratindakan mencapai skor rata-rata 5,09. Aspek Intonasi termasuk berkategori baik (B), yakni berada pada rentang nilai antara 5,1-7,5,.

Kondisi ini terdapat pada lampiran catatan lapangan yang tergambar dalam *vignette* 4 berikut ini.

....Sebagian siswa belum mampu mengatur tinggi rendahnya suara pada saat berbicara. Keadaan ini terlihat pada S08, ketika dalam naskah ia dituntut untuk marah dan membentak, suaranya justru sangat pelan dan datar seperti orang membaca....
(CL01/Pra/291011)

e. Artikulasi

Aspek Artikulasi berkaitan dengan ketepatan pengucapan bunyi bahasa. Agar percakapan dapat dimengerti penonton, pemain harus dapat melafalkan setiap kalimat dengan baik. Tidak cukup hanya dengan keras, tetapi juga harus jelas vokalisasinya. Dalam pratindakan ini, aspek artikulasi mencapai skor rata-rata 5,53. Aspek artikulasi ini juga termasuk ke dalam kategori baik (B), hal ini dikarenakan skor rata-rata yang diperoleh berada pada rentang nilai antara 5,1-7,5.

Kondisi ini terdapat pada lampiran catatan lapangan yang tergambar dalam *vignette* 5 berikut ini.

....kelompok 3 terdiri dari beberapa siswa yang memiliki suara atau vokal yang cukup keras. Seorang siswa yang berperan sebagai guru sudah mampu untuk berbicara keras dan jelas sesuai tuntutan perannya sebagai seorang guru yang tengah mengajar....
(CL01/Pra/291011)

Selain aspek-aspek di atas, peneliti dan kolaborator juga melakukan pengamatan proses pembelajaran. Dari hasil pengamatan yang dilakukan peneliti dan kolaborator menunjukkan bahwa proses pembelajaran masih kurang sesuai dengan harapan peneliti. Sebagian siswa masih kurang berani dalam bermain drama, siswa kurang aktif dalam pembelajaran, pada saat diberi waktu untuk memahami naskah dan berlatih dengan teman satu kelompok, mereka justru sibuk mengobrol dan membahas hal-hal di luar materi. Berdasarkan refleksi yang dilakukan peneliti dengan guru kolaborator, diputuskan bahwa akan digunakan teknik pembelajaran *rotating roles* dalam pembelajaran bermain drama. Hal ini dilakukan sebagai upaya meningkatkan keterampilan bermain drama siswa kelas VIII D SMP N 2 Sentolo, Kulon Progo, terutama agar aspek-aspek penunjang keterampilan bermain drama seperti ekspresi, penghayatan dan gerak dapat dimaksimalkan.

2. Pelaksanaan Tindakan Kelas dalam Pembelajaran Bermain Drama melalui Teknik Pembelajaran *Rotating Roles*.

Pelaksanaan penelitian tindakan kelas dalam bermain drama melalui teknik pembelajaran *rotating roles* pada siswa kelas VIII D SMP N 2 Sentolo, Kulon Progo dilaksanakan dalam dua siklus. Dalam penelitian ini, peneliti bekerjasama dengan guru Bahasa Indonesia kelas VIII yakni Ibu CH. Sumarini, S.Pd. Kegiatan Pembelajaran di siklus satu dan dua dilaksanakan oleh guru yang juga merangkap sebagai kolaborator. Sementara peneliti hanya mengamati jalannya proses pembelajaran.

a. Pelaksanaan Tindakan Kelas Siklus I

1) Perencanaan

Sebelum memberikan tindakan pada siswa, peneliti dan kolaborator menyusun rencana pembelajaran. Pada tahap perencanaan tindakan kelas ini, Peneliti bersama kolaborator menyamakan persepsi dan berdiskusi untuk mengidentifikasi permasalahan yang muncul berkaitan dengan pembelajaran bermain drama, kemudian menetapkan alternatif tindakan yang akan dilakukan sebagai upaya peningkatan keterampilan bermain drama. Perencanaan pada siklus I, peneliti dan guru akan melakukan pembelajaran bermain drama dengan teknik pembelajaran *rotating roles*. Pelaksanaan siklus I akan dilakukan dalam 2 kali pertemuan pada hari Sabtu (29 Oktober 2011) dan hari Senin (31 Oktober 2011). Guru dan peneliti menyiapkan skenario pelaksanaan tindakan kelas siklus I, menyiapkan naskah drama yang akan dimainkan siswa, menyusun tes akhir siklus I, menyiapkan

instrumen penelitian berupa lembar pengamatan, lembar penilaian dan alat untuk pendokumentasian kegiatan.

2) Implementasi Tindakan

Implementasi tindakan dengan teknik pembelajaran *rotating roles* diharapkan dapat meningkatkan kemampuan berbicara sastra siswa khususnya bermain drama siswa kelas VIII D SMP N 2 Sentolo, Kulon Progo. Berdasarkan perencanaan, tahap-tahap yang dilakukan dalam implementasi tindakan adalah sebagai berikut.

a) Siklus I Pertemuan 1 (Sabtu, 29 Oktober 2011)

Tahap kedua dari penelitian tindakan kelas ini adalah pelaksanaan tindakan, yaitu implementasi atau penerapan isi rancangan yang telah dibuat. Pada tahap ini, peneliti bersama dengan kolaborator menetapkan alternatif tindakan yang akan dilakukan dalam upaya peningkatan keterampilan subjek yang diinginkan. Siklus I pertemuan pertama dilaksanakan pada hari sabtu tanggal 29 Oktober 2011 selama 2x 40 menit (jam ke 6-7). Tahapan yang dilakukan adalah sebagai berikut.

1. Guru memulai pelajaran dengan mengucapkan salam, diteruskan dengan mengecek kehadiran siswa. Guru menanyakan kesiapan siswa untuk kembali belajar bermain drama.
2. Guru melakukan apersepsi, dan mulai masuk ke dalam materi berbicara, khususnya bermain drama. Dilanjutkan berdiskusi tentang drama, unsur-unsur drama serta menjelaskan aspek-aspek penunjang dalam bermain drama.

3. Guru menjelaskan prosedur pembelajaran bermain drama dengan menggunakan teknik pembelajaran *rotating roles*. Prosedur tersebut antara lain:
 - a) Kelas dibagi menjadi 5 kelompok (jumlah kelompok dan anggota menyesuaikan naskah drama yang ada).
 - b) Guru membagikan naskah drama pada siswa, dan meminta siswa untuk berkelompok sesuai naskah. Satu orang dari masing-masing kelompok memberikan salinan skenarionya pada kelompok lain dan memberi kesempatan untuk memberikan masukan jika isi skenario dirasa masih memerlukan perbaikan.
 - c) Seluruh kelompok menyiapkan pemeranan dengan cara berlatih dengan teman sekelompoknya, sesuai dengan tokoh yang diperankannya.
 - d) Memainkan peran, yakni setiap kelompok diberi waktu untuk menampilkan skenario atau naskah drama masing-masing secara bergiliran.
 - e) Setiap selesai satu kelompok, kelompok lain diberi kesempatan untuk memberikan *feedback* tentang penanampilan kelompok tersebut. Begitu seterusnya, sampai semua kelompok menampilkan skenario dramanya.
 - f) Setelah semua kelompok tampil, kelas dikondisikan seperti biasanya, kemudian dilakukan diskusi kelas.
4. Guru meminta salah satu siswa dari masing-masing kelompok untuk menyampaikan skenario yang akan dimainkan, dan memberikan kesempatan pada kelompok lain Guru meminta siswa membaca,

memahami, dan menghayati peran dalam naskah drama untuk dimainkan pada pertemuan berikutnya.

Kondisi ini terdapat pada lampiran catatan lapangan yang tergambar dalam *vignette* 6 dan foto berikut ini.

....Guru menanyakan pada siswa tentang pembelajaran bermain drama pada pertemuan sebelumnya, apa yang siswa alami dan rasakan ketika praktik bermain drama. Sebagian besar siswa menjawab “susah”. Kemudian guru menjelaskan pada siswa faktor-faktor yang harus diperhatikan pada saat bermain drama. diantaranya adalah ekspresi, penghayatan, gerak, intonasi dan artikulasi....(CL02/SKI/311011)



Gambar IV: Guru menjelaskan tentang teknik *rotating roles* dalam bermain drama

b) Siklus I Pertemuan 2 (Senin, 31 Oktober 2011)

Pertemuan kedua ini dilaksanakan pada hari Senin, 31 Oktober 2011 selama 2x40 menit (jam ke 4-5). Kegiatan yang dilakukan adalah melanjutkan pertemuan sebelumnya (pertemuan pertama). Dalam pertemuan kali ini, guru memberikan tambahan materi mengenai ekspresi

dan penghayatan. Hal ini didasarkan pada hasil penilaian pada pratindakan, Sebagian besar aspek bermain drama masih belum terpenuhi dengan baik, terutama aspek ekspresi, penghayatan dan gerak memperoleh nilai rata-rata yang masih rendah. Peneliti mengamati perilaku siswa, dan suasana pembelajaran, serta peran guru dalam menerapkan teknik pembelajaran *rotating roles*.

Kegiatan pembelajaran dilanjutkan dengan tes keterampilan bermain drama. Prosedur yang diterapkan dalam proses pembelajaran adalah sebagai berikut.

1. Guru membagi kelas menjadi lima kelompok, sesuai naskah drama yang telah dibagikan pada pertemuan sebelumnya.
2. Guru meminta setiap kelompok untuk mengamati dan menyampaikan penilaian pada kelompok yang tampil.
3. Guru meminta siswa untuk melakukan permainan drama sesuai naskah.
4. Guru meminta kelompok yang mendapat giliran selanjutnya untuk memberikan *feedback* atau masukan pada kelompok yang tampil.

Setelah semua kelompok melakukan permainan drama, kelas dikondisikan seperti semula, kemudian diadakan diskusi secara menyeluruh tentang proses pembelajaran yang telah dilakukan.

3) Pengamatan

Dalam pelaksanaan pembelajaran bermain drama dengan teknik *rotating roles*. Peneliti melakukan pengamatan yang dideskripsikan dalam catatan lapangan. Hasil yang diperoleh dari pengamatan dan evaluasi dapat

dilihat berdasarkan aktivitas siswa saat pembelajaran berlangsung. Di awal pertemuan siklus I pertemuan 1, guru memulai dengan memberikan apersepsi pada siswa dilanjutkan berdiskusi mengenai pembelajaran bermain drama dan aspek-aspek yang akan dinilai dalam praktik bermain drama. Setelah itu guru menjelaskan prosedur pembelajaran bermain drama dengan menggunakan teknik pembelajaran *rotating roles*.

Dalam praktik bermain drama dengan teknik pembelajaran *rotating roles*, peneliti melakukan pengamatan terhadap jalannya implementasi tindakan. Hasil yang diperoleh meliputi dampak tindakan terhadap proses pembelajaran (keberhasilan proses) dan dampak terhadap hasil pembelajaran (keberhasilan produk)

a) Keberhasilan Proses

Keberhasilan proses dapat dilihat dari peran serta siswa dalam pembelajaran. Sebagian siswa berperan aktif selama proses pembelajaran. Pembelajaran dilaksanakan dengan menarik dan menyenangkan meskipun masih ada beberapa siswa yang pasif dalam pembelajaran. Saat guru meminta siswa untuk melakukan praktik bermain drama, sebagian siswa terlihat siap dan bersemangat, meskipun ada juga yang terlihat gugup. Siswa terlihat serius membaca dan mempelajari teks dramanya, serta berlatih dengan teman satu kelompoknya.

Kondisi ini dapat dilihat pada lampiran catatan lapangan yang tergambar dalam *vignette 7* dan foto berikut.

....Siswa terlihat serius saat berlatih dengan kelompok masing-masing, setelah selesai berdiskusi, guru memanggil kelompok yang mendapat nomor undi pertama untuk maju dan melakukan permainan drama dengan menggunakan model pembelajaran *rotating roles*. Beberapa anak terlihat gugup saat bermain, bahkan hanya diam karena lupa dengan apa yang hendak disampaikan. Setelah selesai, guru membimbing siswa dari kelompok selanjutnya untuk memberikan *feedback* atau masukan pada kelompok pertama. Masukan yang diberikan cukup bervariasi.... (CL03/SKI/021111)



Gambar V: Siswa Berlatih dengan Kelompoknya



Gambar VI: Praktik Bermain Drama Siswa Siklus I

Berdasarkan pengamatan dalam sesi *feedback*, diperoleh masukan atau penilaian sebagai berikut.

(1) Kelompok 1

Kelompok 1 memainkan drama berjudul “Penyesalan”. Aspek ekspresi masih kurang. Beberapa siswa masih sering tertawa dalam praktik bermain drama, masih belum bisa menghayati peran yang seharusnya. Gerakan yang dilakukan masih terbatas, posisi S12 selalu membelakangi

penonton. Intonasi masih kurang karena masih seperti orang membaca. Artikulasi jelas, terutama S8, suaranya keras dan jelas sampai belakang.

(2) Kelompok 2

Kelompok 2 memainkan drama berjudul “Penculikan”. Ekspresi pemain cukup bagus, terutama tokoh Hely yang diperankan S32. Ekspresinya saat diculik sudah bagus, menunjukkan ekspresi ketakutan. Aspek penghayatan masih kurang, beberapa tokoh tidak serius dalam berperan, masih banyak yang tertawa ditengah permainan. Gerakan sudah cukup bervariasi, posisi para pemain teratur dan tidak membelakangi penonton. Intonasi tidak bervariasi, dialog seperti hanya menghafal dan namun artikulasinya cukup jelas.

(3) Kelompok 3

Kelompok 3 memainkan drama berjudul “ Ibuku”. Ekspresi pemain masih kurang, hanya beberapa tokoh yang berekspresi, tokoh Ibu sudah cukup bagus dan penuh penghayatan. Gerakan yang dilakukan terlihat alami, meskipun beberapa tokoh masih terlihat kaku. Intonasi cukup bervariasi sesuai dengan tokoh yang seharusnya. Artikulasi masih kurang, suara beberapa siswa tidak begitu jelas terdengar.

(4) Kelompok 4

Kelompok 4 memainkan drama berjudul “ Artis Dadakan ”. Ekspresi pemain masih kurang, pemain laki-laki terlihat tidak serius. Belum dapat bermain dengan penghayatan, masih ada yang tertawa. Gerakan tidak

terlalu banyak. Intonasi masih terdengar datar, belum sesuai dengan dialog. Artikulasi sudah cukup baik.

(5) Kelompok 5

Kelompok 5 memainkan drama berjudul “Preman Tobat”. Ekspresi pemain cukup bagus, beberapa tokoh sudah diperankan dengan ekspresi dan penghayatan. Tokoh Pak Haji sudah cocok dengan karakter yang seharusnya. Gerakan menyesuaikan dengan dialog. Intonasi bervariasi, dan artikulasi terdengar jelas, sehingga dialog dapat dipahami.

Berdasarkan diskusi umum yang dilakukan guru dan siswa setelah selesai pembelajaran, diperoleh masukan bahwa dalam bermain drama, antara satu pemain dengan pemain lainnya (*blocking*) tidak boleh saling menutupi. Siswa harus dapat berimprovisasi, terutama pada gerakan-gerakan tokoh agar penonton tidak merasa bosan. Secara keseluruhan, pembelajaran sudah berjalan lebih baik dibanding dengan pertemuan sebelumnya (pratindakan).

b) Keberhasilan Produk

Dari hasil penelitian yang telah dilakukan diperoleh data sebagai berikut.

Tabel 4: Perbandingan Skor Rata-rata Pratindakan dan Siklus I

No	Aspek Penilaian Bermain Drama	Pratindakan	Siklus I
		Skor	Skor
1.	Ekspresi	4,59	6,14
2.	Penghayatan	4,86	5,92
3.	Gerak	4,66	6,34
4.	Intonasi	5,09	6,58
5.	Artikulasi	5,53	6,77
Jumlah		24,73	31,75
Rata-rata		49,46	63,5

Keterangan:

- Jumlah skor maksimal = 50
- Skor selengkapnya dapat dilihat dalam lampiran

Berikut deskripsi tiap aspek keterampilan bermain drama siswa berdasarkan tabel 4 di atas.

(1) Ekspresi

Aspek ekspresi pada praktik bermain drama siklus I mengalami peningkatan yang cukup signifikan. Sebagian siswa sudah mampu bermain drama dengan ekspresi yang sesuai dengan peran dan dialog yang mereka bawaikan. Aspek ekspresi pada siklus I mencapai nilai rata-rata sebesar 6,14. Kondisi ini dapat dilihat pada lampiran catatan lapangan yang tergambar dalam *vignette* 8 dan foto berikut.

....Siswa ketika praktik bermain drama sudah mulai focus dan tidak bercanda dengan lawan mainnya. Mereka terlihat tidak ragu-ragu, pandangan mereka sudah menyebar ke seluruh ruangan, saat berakting mereka sudah mulai bisa mengekspresikan yang peran dan dialog yang dibawakan. S08 yang berperan sebagai anak kecil dapat berekspresi layaknya anak kecil yang sedang marah pada orangtuanya karena keinginannya tidak dipenuhi
(CL 03/SKI/ 021111)



Gambar VII: Siswa Berekspresi Saat Berperan

(2) Penghayatan

Aspek penghayatan berkaitan dengan penjiwaan pemain. Pada tes siklus I, siswa sudah dapat menghayati peran yang dibawakan dengan baik. Jika pada pratindakan siswa masih sering tertawa saat melakukan pemeranan, pada siklus I mereka terlihat lebih serius. Aspek penghayatan mendapatkan skor rata-rata 5,92.

(3) Gerak

Aspek gerak pada siklus I mengalami peningkatan yang cukup baik. Siswa sudah mulai berani untuk melakukan gerakan-gerakan menyesuaikan dengan dialog. Meskipun gerakan masih terlihat kaku,

namun dapat dilihat siswa berusaha dengan serius agar dapat berakting dengan baik. Aspek gerak mencapai skor rata-rata sebesar 6,34.

Kondisi ini dapat dilihat dalam *vignette* 9 dan foto berikut.

..... Pada saat melakukan praktik bermain drama, siswa terlihat berusaha untuk melakukan gerakan-gerakan yang menyesuaikan dengan dialog yang diucapkan. S16 yang berperan sebagai tukang jamu terlihat melakukan improvisasi gerakan menyesuaikan peran yang dibawakannya. Gerakannya sudah terlihat alami, saat berakting melayani pembeli lawan mainnya yang berperan sebagai pembeli jamu.... (CL03/SKI/021111)



Gambar VIII : Praktik Bermain Drama Siklus I (Siswa mulai berani melakukan gerakan)

(4) Intonasi

Aspek Intonasi pada tes bermain drama siklus I mendapat nilai rata-rata 6,58. Intonasi termasuk berkategori baik. Sebagian besar siswa sudah dapat mengatur jeda dalam dialog dengan baik. Intonasi yang digunakan juga cukup bervariasi menyesuaikan dialog.

(5) Artikulasi

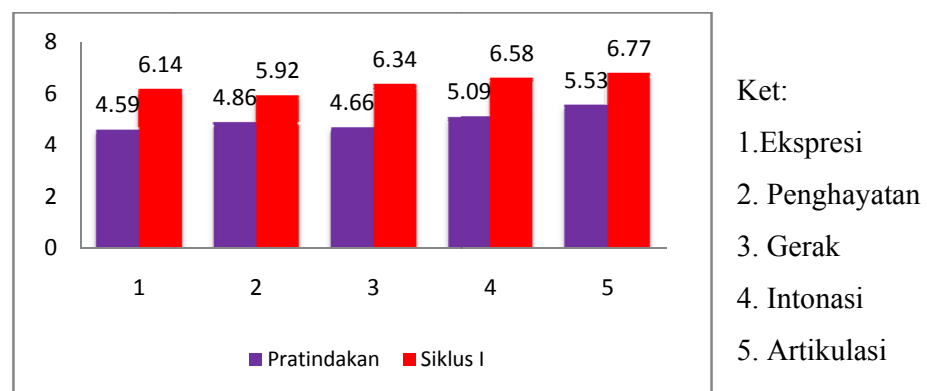
Aspek artikulasi berkenaan dengan pelafalan. Dalam tes bermain drama siklus I ini, artikulasi mendapat skor rata-rata sebesar 6,77. Sebagian besar siswa mampu melafalkan dialog dengan baik, hanya saja masih ada beberapa siswa yang suaranya kurang keras, sehingga penonton kurang dapat mengerti isi ceritanya.

Kondisi ini dapat dilihat dalam *vignette* 10 berikut.

.... Kelompok pertama terdiri dari 3 siswa laki-laki, dan 2 siswa perempuan. Beberapa siswa dalam kelompok ini memiliki vokal yang bagus, terutama untuk siswa perempuannya. Vokal S08 terdengar jelas dan keras sampai belakang saat berdialog, sehingga apa yang disampaikan saat praktik bermain drama dapat diterima penonton dengan baik....

(CL03/SK I/021111)

Adapun data dalam bentuk diagram adalah sebagai berikut.

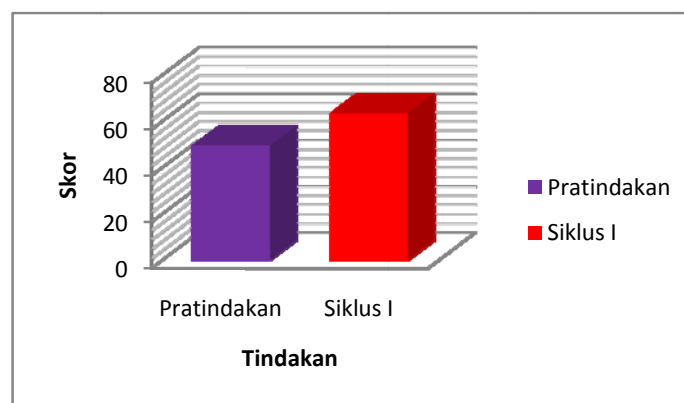


Gambar IX: Diagram Perbandingan Hasil Penskoran Aspek-aspek dalam Bermain Drama pada Pratindakan dan Siklus I

Dari tabel dan diagram di atas dapat disimpulkan bahwa kemampuan bermain drama siswa mengalami peningkatan pada setiap aspek penilaian

bermain drama, yaitu: (1) aspek ekspresi sebesar 1,55; (2) aspek penghayatan sebesar 1,06; (3) aspek gerak 1,68; (4) aspek intonasi sebesar 1,49; (5) aspek artikulasi sebesar 1,24.

Dari hasil penelitian tiap-tiap aspek yang dinilai dalam bermain drama tersebut dapat diambil nilai rata-rata dari seluruh siswa dalam satu kelas adalah sebagai berikut.



Gambar X: Diagram Perbandingan Nilai Rata-rata Siswa pada Pratindakan dan Siklus I

Dari diagram di atas, dapat dilihat bahwa nilai rata-rata pada pratindakan sebesar 49,46, sedangkan nilai rata-rata pada siklus I sebesar 63,5. Dapat disimpulkan bahwa kemampuan bermain drama siswa mengalami peningkatan sebesar 14,04.

4) Refleksi

Refleksi penelitian tindakan kelas ini dilakukan oleh kolaborator dan peneliti berdasarkan hasil pengamatan selama proses pembelajaran siklus I. Setelah perlakuan tindakan dengan teknik pembelajaran *rotating roles*,

peneliti dan kolaborator menentukan terjadinya peningkatan keterampilan bermain drama siswa dan perubahan sikap siswa dalam proses pembelajaran. Setelah implementasi tindakan, siswa terlihat lebih aktif, sebagian siswa berani untuk mengemukakan pendapatnya, meskipun masih ada beberapa siswa yang pasif saat diminta untuk memberikan *feedback* pada kelompok yang tampil.

Dari segi hasil, masih ada beberapa kekurangan dalam praktik bermain drama. Hasil skor rata-rata siswa tiap-tiap aspek dalam keterampilan bermain drama setelah dikenai tindakan menunjukkan telah memenuhi kriteria baik (B), hal ini dikarenakan rata-rata skor tiap aspek penunjang keterampilan bermain drama telah mencapai rentang nilai 5,1–7,5.

Berdasarkan diskusi antara peneliti dengan kolaborator, disepakati beberapa hal yang masih perlu diperbaiki. Berikut hal yang akan diperbaiki pada pertemuan berikutnya (siklus II).

- a) Segi proses pembelajaran, akan diadakan perubahan cara pemberian *feedback*, yakni dengan memberikan kesempatan pada semua kelompok untuk memberikan masukan.
- b) Segi hasil bermain drama. Beberapa aspek yang masih memiliki skor rendah, yakni aspek ekspresi dan penghayatan perlu untuk diperbaiki. Aspek ekspresi memperoleh skor rata-rata 6,12. Beberapa siswa masih belum dapat bermain drama dengan ekspresi, mimik muka dan gerak tubuh mereka masih terlihat monoton dan tidak menyesuaikan karakter serta dialog. Aspek penghayatan. Penghayatan memperoleh skor rata-rata

5,92. Saat praktik bermain drama, siswa masih ada yang memerankan tokoh dengan tidak serius, masih sering tertawa di tengah permainan.

b. Pelaksanaan Tindakan Kelas Siklus II

1) Perencanaan

Pada tahap ini, peneliti dan kolaborator merencanakan kembali tindakan yang akan dilakukan pada siklus II untuk memperbaiki aspek-aspek yang masih belum maksimal pada siklus I. Peneliti dan guru berdiskusi tentang materi yang akan disampaikan pada siswa. Peneliti dan guru memutuskan untuk lebih memfokuskan aspek ekspresi dan penghayatan. Aspek lain seperti gerak, intonasi dan artikulasi juga kembali dijelaskan, namun tidak serinci aspek ekspresi dan penghayatan. Hal ini dilakukan berdasarkan hasil tes pada siklus I bahwa sebagian besar siswa masih belum dapat bermain drama dengan ekspresi dan belum dapat memerankan tokoh dengan penghayatan. Beberapa siswa masih terlihat kurang serius pada saat pembelajaran dan kurang berani untuk berimprovisasi.

2) Implementasi Tindakan

Pembelajaran bermain drama siklus II ini tidak jauh berbeda dengan siklus I, masih sama-sama menerapkan teknik pembelajaran *rotating roles*. Siklus II dalam penelitian tindakan kelas ini dilakukan dua kali pertemuan, yaitu pada hari Sabtu (05 November 2011) dan Senin (07 November 2011). Dalam siklus II ini, siswa melakukan praktik bermain drama dengan teknik *rotating roles*. Penerapan teknik *rotating roles* ini diharapkan dapat meningkatkan keterampilan bermain drama siswa dari segi proses maupun hasil.

a) Siklus II Pertemuan 1 (Sabtu, 05 November 2011)

Implementasi tindakan pada siklus II bertujuan untuk mengoptimalkan kemampuan bermain drama siswa yang masih kurang berdasarkan hasil penilaian pada tes praktik bermain drama siklus I. Siklus II pertemuan 1 dilaksanakan pada hari Sabtu, 05 November 2011 selama 2x 40 menit (jam ke 6-7). Adapun aspek yang akan menjadi fokus pada tindakan siklus II ini adalah aspek ekspresi dan penghayatan. Kedua aspek ini masih dianggap belum terpenuhi, karena skor yang didapatkan masih rendah. Tahapan-tahapan yang dilakukan dalam penelitian tindakan kelas ini adalah sebagai berikut.

1. Guru memulai pelajaran dengan mengucapkan salam, diteruskan dengan mengecek kehadiran siswa. Guru menanyakan kesiapan siswa untuk kembali belajar bermain drama.
2. Guru melakukan apersepsi, dilanjutkan membahas hasil penilaian praktik bermain drama pada siklus I. Guru memberitahukan pada siswa jika aspek ekspresi dan penghayatan masih belum maksimal.
3. Guru menjelaskan kembali prosedur pembelajaran bermain drama dengan menggunakan teknik *rotating roles*. Prosedur tersebut antara lain:
 - a) Kelas dibagi menjadi 5 kelompok, tiap kelompok terdiri dari 5 sampai 6 siswa (sesuai naskah).
 - b) Satu orang dari masing-masing kelompok menyampaikan skenario yang akan dimainkan pada kelompok lain.

- c) Seluruh kelompok menyiapkan pemeranan dengan cara berlatih dengan teman sekelompoknya, sesuai dengan tokoh yang diperankannya.
 - d) Memainkan peran, yakni setiap kelompok diberi waktu untuk menampilkan skenario atau naskah drama masing-masing secara bergiliran.
 - e) Setiap selesai satu kelompok, kelompok lain diberi kesempatan untuk memberikan *feedback* tentang penampilan kelompok tersebut. Begitu seterusnya, sampai semua kelompok menampilkan skenario dramanya.
 - f) Setelah semua kelompok tampil, kelas dikondisikan seperti biasanya, kemudian dilakukan diskusi kelas.
4. Guru membagikan naskah drama pada siswa, dan meminta siswa untuk berkelompok sesuai naskah.
 5. Guru meminta siswa memilih peran sesuai dengan kondisi masing-masing siswa.
 6. Guru meminta salah satu siswa dari masing-masing kelompok untuk menyampaikan skenario yang akan dimainkan, dan memberikan kesempatan pada kelompok lain untuk memberikan masukan jika isi skenario dirasa masih memerlukan perbaikan.
 7. Guru meminta siswa, memahami, dan menghayati peran dalam naskah dengan ekspresi dan penghayatan.
 8. Guru meminta meminta masing-masing kelompok berlatih di depan kelas.

9. Kelompok lain menanggapi tentang penampilan kelompok yang melakukan permainan drama di depan.

Sebagian besar siswa mampu bermain dengan serius dan percaya diri, meskipun belum dilakukan penilaian. Di dalam pertemuan kali ini siswa tidak lagi malu untuk *beracting*, mengeluarkan pendapat dan bertanya kepada guru dan teman. Siswa yang berkomentar sekitar 3-4 orang per kelompoknya.

Kondisi ini terdapat pada lampiran catatan lapangan yang tergambar dalam *vignette* 11 berikut ini.

.....S19 memberikan tanggapan tentang penampilan kelompok 1. Penampilan mereka sudah bagus karena sebagian besar anggota kelompok sudah dapat bermain drama dengan penghayatan. S08 sangat cocok memerankan anak kecil, suaranya cukup keras dan artikulasinya jelas, kekurangannya ada pada *blocking*. S01 terlalu sering membelakangi penonton karena malu....

(CL04/SKII/051111)

b) Siklus II Pertemuan 2 (Senin, 07 November 2011)

Pertemuan kedua siklus II ini melanjutkan pembelajaran pada pertemuan sebelumnya. Kegiatan siklus II pertemuan dua ini dilaksanakan pada hari Senin, 07 November 2011 selama 2x40 menit (jam ke 4-5), di ruang kelas VIII D SMP N 2 Sentolo. Pembelajaran yang akan dilakukan adalah tes praktik bermain drama. Berikut tahapan pembelajaran yang dilaksanakan pada siklus II pertemuan 2.

1. Guru memulai pembelajaran dengan apersepsi dan menayakan kesiapan siswa dalam pembelajaran.
2. Guru meminta siswa berkelompok sesuai naskah
3. Guru memberi waktu selama 15 menit pada siswa untuk berlatih berekspresi dan menghayatai peran.
4. Guru memberitahu siswa bahwa *feedback* pada siklus II akan dilakukan oleh semua kelompok, hal ini bertujuan agar semua siswa memperhatikan kelompok yang tampil dan suasana pembelajaran lebih kondusif.
5. Guru kemudian meminta siswa melakukan permainan drama secara bergilir sesuai dengan urutan kelompok.
6. Setiap selesai satu penampilan, guru meminta semua kelompok untuk menyampaikan hasil penilaian dan masukan pada kelompok yang baru saja tampil. Begitu seterusnya, sampai seluruh kelompok tampil dan mendapat *feedback* atau masukan dari kelompok yang lainnya.

Selama pembelajaran berlangsung, peneliti bersama kolaborator mengamati perilaku siswa dan suasana pembelajaran, serta peran guru dalam menerapkan teknik pembelajaran *rotating roles*. Pada pertemuan ini siswa sudah terlihat berani dan percaya diri, tidak grogi ataupun takut dalam melakukan improvisasi dialog atau percakapan. Tuntutan adanya *feedback* dalam pembelajaran *rotating roles* menjadikan siswa lebih percaya diri. Hal ini dapat dilihat dari jumlah siswa yang memberikan masukan atau penilaian juga semakin banyak. Mereka tidak sungkan-sungkan untuk memberikan kritik pada temannya. Guru juga tidak merasa kesulitan karena siswa sudah

paham dengan pembelajaran yang dilakukan. Sese kali guru memperingatkan siswa yang ramai untuk memperhatikan kelompok yang sedang tampil, agar nantinya dapat memberikan penilaian.

Kondisi ini terdapat pada lampiran catatan lapangan yang tergambar dalam *vignette* 12 dan foto berikut.

....Praktik pada siklus II ini siswa terlihat makin percaya diri. Pada saat kelompok 3 tampil beberapa siswa ramai menertawakan permainan salah seorang anggota kelompok sehingga mengganggu konsentrasi para pemain. Guru menegur salah satu siswa yang ramai yakni S12 dan memintanya untuk diam serta memperhatikan kelompok yang sedang tampil....

(CL05/SKII/071111)



Gambar XI: Suasana pada saat Siswa Praktik Bermain Drama
Siklus II

Hasil penilaian pada tes siklus II ini mengalami peningkatan pada setiap aspek keterampilan bermain drama. Percaya diri yang dimiliki siswa menjadikan *acting* yang dihasilkan juga bagus. Dilihat sari hasil praktik bermain drama, pada siklus II ini siswa lebih berani untuk berekspresi dan bermain dengan penghayatan. Gerakan yang dilakukan para pemain sesuai

dengan dialog, S25 yang berackting pingsan benar-benar menjatuhkan dirinya ke lantai seolah benar-benar pingsan. Dari aspek intonasi dan artikulasi, siswa sudah mampu mengatur jeda dengan baik, intonasi bervariasi menyesuaikan dengan dialog dalam naskah drama dan artikulasi atau pelafalan juga jelas, sehingga siswa lain yang berada di belakang dapat mendengar dan memahami cerita yang dimainkan. Penilaian positif juga disampaikan oleh guru kolaborator. Guru mengatakan teknik pembelajaran *rotating roles* sangat tepat untuk pembelajaran bermain drama. Hal ini dikarenakan adanya penyampaian skenario sebelum dimainkan dapat memberikan gambaran pada siswa tentang isi cerita, sehingga siswa akan lebih mudah untuk melakukan penilaian. Adanya sesi *feedback* menjadikan siswa lebih serius dalam proses pembelajaran. karena jika siswa ingin bisa memberikan penilaian, maka ia harus memperhatikan.

3) Pengamatan

Pengamatan dilaksanakan berdasarkan kegiatan yang telah dilaksanakan. Kegiatan-kegiatan tersebut tercermin dalam lembar pengamatan dan catatan lapangan. Penentuan keberhasilan pada siklus II ini sama seperti siklus I, yaitu dari keberhasilan proses dan keberhasilan produk.

a) Keberhasilan Proses

Keberhasilan proses dapat dilihat dari peran siswa selama proses pembelajaran dan situasi pembelajaran. Dalam pembelajaran siklus II ini, siswa terlihat sangat aktif dan berantusias dibandingkan pertemuan siklus I.

Pemberian masukan (*feedback*) menjadikan siswa lebih percaya diri. Siswa berani bertanya dan menjawab pertanyaan guru. Kepercayaan diri itu pula yang membuat permainan drama siswa menjadi lebih baik. Siswa berani untuk berekspresi dalam bermain drama, mereka juga mampu melakukan berbagai improvisasi dalam gerakan. Berdasarkan pengamatan, situasi pembelajaran pada pertemuan siklus II ini sudah jauh lebih baik dari pertemuan sebelumnya. Jika pada pertemuan siklus I masih ada beberapa siswa yang tidak memperhatikan penjelasan guru, pada pertemuan ini siswa yang ramai dan berbicara dengan teman ketika dijelaskan, kini sudah memperhatikan dan fokus dengan materi yang disampaikan guru. Kesempatan yang diberikan oleh guru untuk berlatih dengan kelompok masing-masing menjadikan siswa dapat bekerja sama dengan siswa lain. Mereka saling memberikan koreksi dan masukan terkait permainan drama yang akan mereka bawakan. Kondisi ini terdapat dalam foto berikut.



Gambar XII: Siswa Saling Memberi Masukan Saat Berlatih Bermain Drama

Berdasarkan pengamatan pada sesi *feedback*, diperoleh masukan sebagai berikut.

(1) Kelompok 1

Kelompok 1 memainkan drama berjudul “ Tikus-tikus Nakal”. Drama diperankan oleh 4 siswa. Ekspresi para pemain sudah baik, S06 yang berperan sebagai pembentu rumah tangga dapat berekspresi sesuai tokoh. Penghayatan para pemain baik, Ibu yang diperankan oleh S08 dapat dibawakan dengan penuh penghayatan. Gerakan masih kurang, peran Deri terlihat masih sedikit canggung dan kaku dalam melakukan improvisasi gerakan. Intonasi dan artikulasi cukup baik. Suara jelas, sehingga maksud yang disampaikan dapat diterima dengan baik.

(2) Kelompok 2

Kelompok 2 memainkan drama berjudul “Tak Perlu dengan Kekerasan”. Drama dimainkan oleh 7 siswa. Aspek penghayatan dari kelompok 2 sudah baik, sebagian anggota mampu memerankan tokoh dengan ekspresi yang sesuai dengan alur cerita. Penghayatan masih belum maksimal, beberapa siswa masih sering tertawa pada saat melakukan pemeranan. Gerakan banyak dan terlihat alami, menyesuaikan dialog dalam naskah. Intonasi cukup bervariasi sesuai alur. Artikulasi baik, suara keras dan jelas.

(3) Kelompok 3

Kelompok 3 memainkan drama berjudul “Tukang Jamu”. Drama ini diperankan oleh 6 siswa. Ekspresi pemain dari kelompok 3 masih kurang maksimal. Penghayatan cukup baik. S10 yang berperan sebagai pencuri

mampu menghayati perannya. Gerakan menyesuaikan dialog dan alur cerita. Intonasi cukup bervariasi, namun suaranya keras.

(4) Kelompok 4

Kelompok 4 memainkan drama berjudul “Prasangka”, dimainkan oleh 5 siswa. Ekspresi pemain sudah cukup baik dalam bermain drama. Sebagian tokoh sudah bermain drama dengan penghayatan. S24 sudah dapat memerankan tokoh Ibu yang sombong dengan baik. Gerakan sudah cukup bervariasi hanya S05 yang masih terlihat kaku dalam melakukan gerakan. Intonasi tepat dan menyesuaikan dialog. Artikulasi atau pelafalannya juga jelas.

(5) Kelompok 5

Kelompok 5 memainkan drama berjudul “Kelicikan Calon Bupati”, diperankan oleh 6 orang. Ekspresi pemain sudah bagus. Semua siswa dapat menghayati peran yang dibawakan. Tokoh Bu Jumie yang dibawakan S25 sangat bagus, sesuai dengan karakter yang seharusnya. Gerakan semua anggota kelompok teratur dan tidak saling membelakangi. Suaranya jelas dan keras.

(6) Kelompok 6

Kelompok 6 memainkan drama berjudul “Pingsan”, diperankan oleh 4 siswa. Ekspresi pemain sangat baik. Semua tokoh bermain dengan maksimal dan penuh penghayatan. Terutama tokoh yang diperankan S31. Gerakan pingsan yang dilakukan sangat terlihat alami dan tidak dibuat-

buat. Intonasi para pemeran bervariasi, mampu mengatur jeda. Suara keras dan jelas.

Pada saat diskusi umum yang dilakukan guru dengan siswa setelah selesai pembelajaran bermain drama, diperoleh evaluasi dan masukan bahwa dalam bermain drama, siswa harus melafalkan dialog dengan keras, hal ini agar suara pemain dapat terdengar oleh penonton. Artikulasi juga harus jelas agar penonton dapat mengerti kata-kata yang dimaksudkan pemain. Secara keseluruhan, hasil pemeranan siswa sudah baik. Semua aspek penunjang keterampilan bermain drama sudah dapat terpenuhi.

b) Keberhasilan Produk

Berdasarkan penelitian yang telah dilakukan, diperoleh data sebagai berikut.

Tabel 5: Perbandingan Skor Rata-rata Siklus I dan Siklus II

No	Aspek Penilaian Bermain Drama	Siklus I	Siklus II
		Skor	Skor
1.	Ekspresi	6,14	7,71
2.	Penghayatan	5,92	7,46
3.	Gerak	6,34	8,01
4.	Intonasi	6,58	7,95
5.	Artikulasi	6,77	7,87
Jumlah		31,75	39,03
Nilai Rata-rata		63,5	78,14

Keterangan :

- Jumlah skor maksimal=50

Berikut deskripsi tiap aspek keterampilan bermain drama siswa berdasarkan tabel 4 di atas.

(1) Ekspresi

Aspek ekspresi dalam praktik bermain drama siklus II mendapatkan skor rata-rata sebesar 7,71. Siswa sudah mampu berekspresi sesuai dengan karakter tokoh yang seharusnya, menyesuaikan dialog dengan pandangan mata yang menyebar ke seluruh ruangan.

(2) Penghayatan

Pada tes praktik bermain drama siklus II, sebagian besar siswa dapat bermain drama dengan penuh penghayatan. Mereka dapat menjiwai peran sesuai dengan alur dan tuntutan naskah. Aspek penghayatan mendapat skor rata-rata 7,46. Kondisi ini terdapat pada lampiran catatan lapangan yang tergambar dalam *vignette* 13 berikut.

.... Kelompok 6 memainkan drama berjudul “Pingsan”. Semua anggota dapat memerankan tokoh dengan penghayatan yang baik. S25 yang berperan sebagai seorang Ibu yang pingsan dapat menghayati peran yang dibawakannya dengan berakting menjatuhkan dirinya pada saat pingsan, begitu pula dengan S32 yang berperan sebagai Pak Camat....

(CL05/SKII/071111)

(3) Gerak

Gerakan pemain dalam praktik siklus II mengalami peningkatan yang signifikan. Aspek gerak memperoleh skor rata-rata 8,01. Siswa sudah terlihat mantap saat bermain drama, gerakan yang dilakukan terlihat alami, *blocking* baik (tidak saling menutupi). Kondisi ini

terdapat pada lampiran catatan lapangan yang tergambar dalam *vignette* 14 dan foto berikut.

.... Kelompok 3 terlihat siap melakukan praktik bermain drama. S19 yang berperan sebagai penjual pakaian terlihat menghayati perannya. Gerakan dan dialognya sangat sesuai dengan karakter yang diperankannya. Gerakan yang dilakukan juga menyesuaikan dengan dialog dan tuntutan perannya saat menawarkan baju pada pembeli....

(CL05/SKII/071111)



Gambar XIII: Praktik Bermain Drama Siklus II
(Improvisasi gerakan siswa)

(4) Intonasi

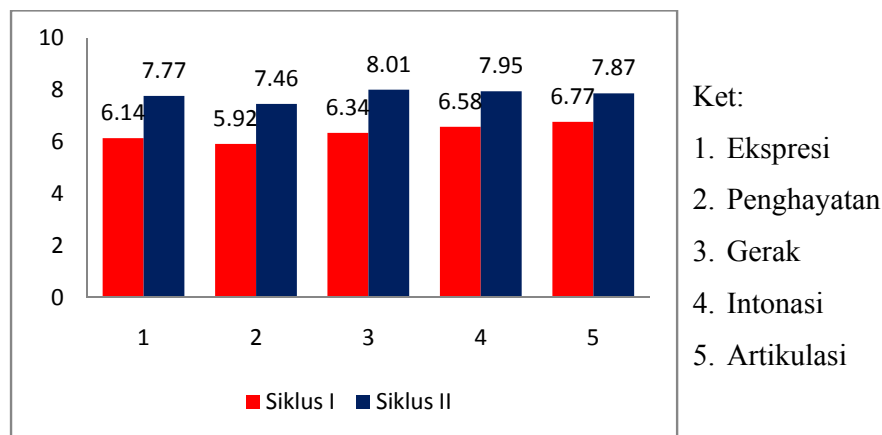
Aspek intonasi dalam praktik bermain drama siklus II mendapat skor rata-rata 7,95. Sebagian besar siswa sudah dapat mengatur jeda dengan tepat dan bervariasi menyesuaikan dengan maskah. Dialog atau pembicaraan lancar dan tidak terputus-putus.

(5) Artikulasi

Pada pelaksanaan praktik bermain drama siklus II, aspek artikulasi memperoleh skor rata-rata 7,87. Pada saat praktik bermain drama,

siswa sudah dapat mengatur vokal dengan baik. Sebagian besar siswa dapat mengucapkan dialog dengan keras dan jelas.

Adapun data dalam bentuk diagram adalah sebagai berikut.



Gambar XIV : Diagram Perbandingan Hasil Penskoran Aspek-aspek dalam Bermain Drama pada Siklus I dan Siklus II

Dari tabel dan diagram di atas dapat disimpulkan bahwa keterampilan bermain drama siswa mengalami peningkatan pada setiap aspek, yaitu: (1) ekspresi sebesar 1,57; (2) penghayatan sebesar 1,54; (3) gerak sebesar 1,67; (4) intonasi sebesar 1,37; (5) artikulasi sebesar 1,1.

4) Refleksi

Pada tahap ini, peneliti bersama kolaborator melakukan analisis dan memaknai hasil perlakuan pada siklus II. Setelah dilakukan tindakan dengan teknik pembelajaran *rotating roles* peneliti dan kolaborator menentukan adanya peningkatan keterampilan bermain drama dan perubahan sikap siswa yang positif terhadap pembelajaran bermain drama.

Berdasarkan pengamatan dan evaluasi yang dilakukan peneliti dan kolaborator, maka dapat disimpulkan bahwa dari kelima aspek yang ada

telah mencapai hasil yang memuaskan, yakni termasuk dalam kategori baik (B) karena keseluruhan aspek telah memperoleh skor rata-rata antara 5,1-7,5. Bahkan untuk aspek penghayatan, gerak, intonasi dan artikulasi termasuk dalam kategori baik sekali (BS). Peneliti dan kolaborator memutuskan penelitian dihentikan pada siklus II karena setiap aspek penilaian bermain drama telah mencapai nilai kelulusan minimal (KKM) sebesar 72.

3. Peningkatan Keterampilan Bermain Drama Siswa dengan Teknik Pembelajaran *Rotating Roles*

Kriteria keberhasilan penelitian tindakan praktik bermain drama melalui teknik pembelajaran *rotating roles* adalah terdapat peningkatan yang terkait dengan keterampilan bermain drama yaitu dengan adanya peningkatan skala penskoran dari tiap siklus atau dari tiap tindakan yang dilakukan. Hal tersebut dapat dilihat dalam tabel berikut.

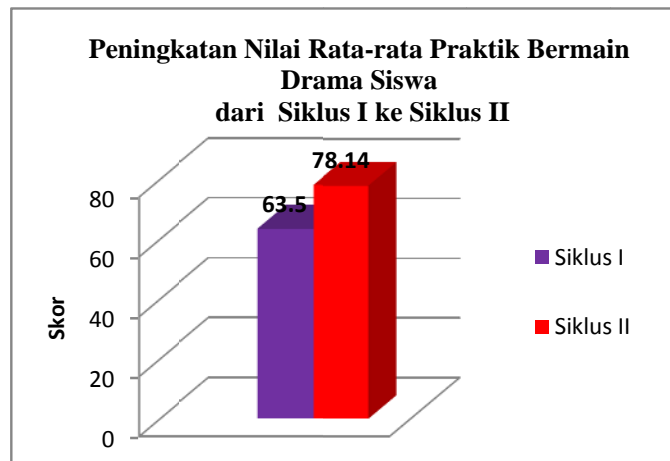
Tabel 6: Peningkatan Skor Rata-rata Siklus I ke Siklus II

No	Aspek Penilaian Bermain Drama	Siklus I	Siklus II	Peningkatan
		Skor	Skor	
1.	Ekspresi	6,14	7,71	1,57
2.	Penghayatan	5,92	7,46	1,54
3.	Gerak	6,34	8,01	1,67
4.	Intonasi	6,58	7,95	1,37
5.	Artikulasi	6,77	7,87	1,1
Jumlah		31,75	39,03	7,28
Nilai Rata-rata		63,5	78,14	14,64

Keterangan:

- Jumlah Skor maksimal= 50
- Skor selengkapnya dapat dilihat dalam lampiran

Adapun data dalam bentuk diagram adalah sebagai berikut.



Gambar XV: Diagram Peningkatan Nilai Rata-rata Praktik Bermain Drama Siswa dari Siklus I ke Siklus II

Dari tabel dan diagram di atas, dapat diketahui bahwa nilai rata-rata Siklus I sebesar 63,5 dan nilai rata-rata siklus II sebesar 78,14. Dapat disimpulkan bahwa kemampuan bermain drama siswa dari siklus I ke siklus II mengalami peningkatan sebesar 14,64.

Peningkatan rata-rata skor hasil pertemuan pratindakan ke Siklus II dapat dilihat dalam tabel berikut.

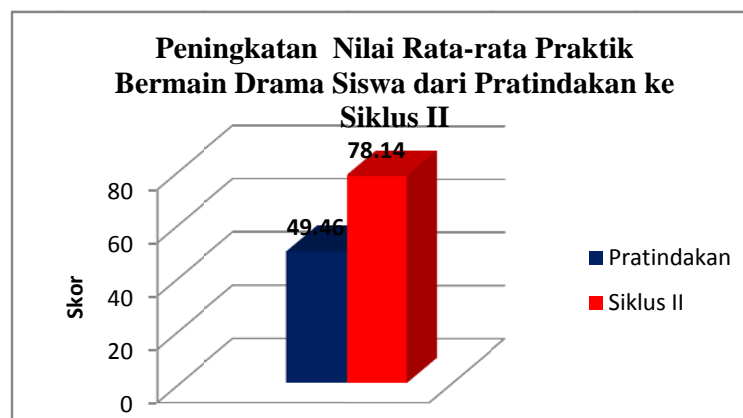
Tabel 7: Peningkatan Skor Rata-rata Pratindakan dan Siklus II

No	Aspek Penilaian Bermain Drama	Pratindakan	Siklus II	Peningkatan
		Skor	Skor	
1.	Ekspresi	4,59	7,71	3,12
2.	Penghayatan	4,86	7,46	2,6
3.	Gerak	4,66	8,01	3,35
4.	Intonasi	5,09	7,95	2,86
5.	Artikulasi	5,53	7,87	2,34
Jumlah		24,73	39,03	14,3
Nilai rata-rata		49,46	78,14	28,68

Keterangan:

- Jumlah skor maksimal = 50

Adapun data dalam bentuk diagram adalah sebagai berikut.



Gambar XVI : Peningkatan Nilai Rata-rata Praktik Bermain Drama Siswa dari Pratindakan ke Siklus II

Berdasarkan tabel dan diagram di atas, dapat diketahui peningkatan jumlah skor keseluruhan aspek bermain drama siswa dari pratindakan ke

siklus II. Nilai rata-rata pada pratindakan adalah 49,46, sedangkan pada siklus II sebesar 78,14. Dapat disimpulkan bahwa kemampuan bermain drama siswa mengalami peningkatan sebesar 28,68, atau sebesar 28,68%. Beberapa aspek yang mengalami peningkatan paling signifikan adalah aspek ekspresi, gerak, dan intonasi.

Dengan adanya peningkatan skor rata-rata dari tiap aspek penilaian dalam bermain drama pada tiap siklus yang dilakukan maka dapat diambil suatu kesimpulan bahwa teknik pembelajaran *rotating roles* dapat meningkatkan keterampilan bermain drama siswa kelas VIII D SMP N 2 Sentolo, Kulon Progo.

C. Pembahasan

Pada penelitian ini, pembahasan difokuskan pada (1) deskripsi awal , (2) proses pelaksanaan penelitian tindakan kelas dengan teknik pembelajaran *rotating roles* dan (3) peningkatan keterampilan bermain drama melalui teknik pembelajaran *rotating roles*.

1. Deskripsi Awal

Pada tanggal 29 Oktober 2011 dilakukan pengisian angket pengetahuan awal minat dan kemampuan bermain drama siswa yang dijadikan subjek penelitian dan menghasilkan suatu kesimpulan bahwa hanya 12,5% siswa yang menjawab tertarik pada pembelajaran bermain drama, 31,5% siswa yang menjawab kadang-kadang tertarik, dan 56% siswa yang menjawab

tidak tertarik pada pembelajaran bermain drama. Siswa cenderung takut, malu dan kurang percaya diri untuk bermain drama.

Berdasarkan data tersebut, terdapat kendala dalam pembelajaran keterampilan berbicara, yaitu kurangnya minat siswa, kurang adanya rasa percaya diri, dan masih besarnya rasa takut yang dialami para siswa untuk berbicara di muka umum, khususnya bermain drama. Kesempatan untuk berdiskusi mengenai kendala dan permasalahan yang dihadapi dalam pembelajaran bermain drama tidak digunakan oleh siswa. Siswa cenderung diam tidak berani mengeluarkan pendapatnya.

Selain hal di atas, dari hasil tes awal kemampuan siswa dalam bermain drama masih dalam kategori rendah. Hal ini dibuktikan dengan skor rata-rata tes awal kemampuan bermain drama siswa sebesar 24,73, dengan nilai rata-rata 49,46.

Melihat kondisi tersebut, Peneliti dan kolaborator menetapkan bahwa kegiatan pembelajaran bermain drama memerlukan adanya perbaikan. Salah satu langkah yang dapat diambil adalah penggunaan teknik pembelajaran *rotating roles* dalam pembelajaran bermain drama.

2. Pelaksanaan Penelitian Tindakan Kelas Melalui Teknik Pembelajaran *Rotating Roles*

Pembelajaran keterampilan bermain drama melalui teknik pembelajaran *rotating roles* dilakukan selama 2 siklus. Siklus pertama dan kedua

dilaksanakan sesuai dengan rencana. Siklus II merupakan perbaikan siklus I yang bertujuan untuk memaksimalkan aspek-aspek yang masih rendah.

Alat ukur yang digunakan untuk mengetahui peningkatan keterampilan bermain drama siswa sebelum maupun sesudah implementasi tindakan adalah tes praktik bermain drama. Penilaian praktik tersebut mencakup lima aspek yaitu: (1) ekspresi; (2) penghayatan; (3) gerak; (4) intonasi; dan (5) artikulasi.

Proses pembelajaran melalui teknik pembelajaran *rotating roles* dilakukan secara bertahap. Pada awal pertemuan guru menjelaskan prosedur kegiatan pembelajaran bermain drama melalui teknik pembelajaran *rotating roles*, membagikan naskah drama dan membagi kelas dalam beberapa kelompok sesuai naskah. Kemudian guru meminta salah satu siswa dari masing-masing kelompok untuk menyampaikan skenario yang akan dimainkan pada kelompok yang lain dan kelompok lain boleh memberikan koreksi. Setelah siswa membaca dan memahami naskah, guru meminta tiap kelompok untuk melakukan permainan drama di depan secara bergilir, kelompok lain memperhatikan dan memberikan masukan atau penilaiannya setelah permainan selesai, begitu seterusnya sampai semua kelompok mendapat giliran untuk bermain drama. Di akhir pembelajaran, kelas dikondisikan seperti semula dan dilakukan diskusi kelas tentang pembelajaran yang baru saja dilaksanakan.

a) Siklus I

Pelaksanaan siklus I terdiri dari perencanaan, tindakan, pengamatan dan refleksi. Setelah diadakan tindakan dengan teknik pembelajaran *rotating roles* serta diberikan materi mengenai ekspresi, penghayatan dan intonasi dalam bermain drama, siswa mendapatkan manfaat yang besar. Aktivitas siswa pada siklus ini berjalan maksimal walaupun masih ada kelemahan di beberapa aspek penilaian. Penelitian yang dilakukan mengalami peningkatan pada setiap aspek penilaian bermain drama meskipun belum maksimal. Aspek penghayatan hanya mencapai 5,92 dan merupakan skor terendah dibanding aspek yang lain, oleh karena itu masih diperlukan adanya perbaikan.

Perubahan kearah positif juga dapat dilihat dari proses pembelajaran. Berdasarkan pengamatan proses pembelajaran, pelaksanaan tindakan kelas siklus I berjalan dengan menarik dan menyenangkan. Antusias, keberanian dan keaktifan siswa meningkat, saat berdiskusi dengan kelompok masing-masing, siswa terlihat dapat bekerjasama dengan siswa lain. Jika pada pertemuan pratindakan hanya ada 2 sampai 5 siswa saja yang berani bertanya dan berkomentar, pada siklus I meningkat menjadi 6 sampai 10 siswa. Sebelum implementasi tindakan, permainan drama siswa terlihat kurang menarik, bahkan cenderung seperti hanya seperti sedang membacakan cerita, Hal ini dikarenakan siswa diperbolehkan membawa naskah drama oleh guru. Siswa cenderung terpaku pada naskah, sehingga mereka tidak terlalu memperhatikan acting yang dilakukan. Implementasi tindakan dengan menerapkan teknik pembelajaran *rotating roles*

mengharuskan siswa praktik bermain drama dengan lepas naskah. Hal ini menjadikan siswa lebih leluasa untuk berakting dan melakukan improvisasi.

b) Siklus II

Siklus II lebih difokuskan pada perbaikan dari hasil refleksi siklus I. Dalam refleksi siklus I, peneliti dan guru menyepakati bahwa aspek gerak dan penghayatan masih perlu untuk dimaksimalkan. Selain itu, cara pemberian masukan pada siklus I yang hanya dilakukan oleh 1 kelompok yang mendapatkan giliran tampil selanjutnya menjadikan siswa lain ramai dan kurang memperhatikan. Hal ini yang diperbaiki dalam siklus II. Setelah diberikan tindakan, penelitian yang dilakukan mengalami peningkatan pada semua aspek, terutama aspek penghayatan dan gerak. Skor rata-rata pada tiap aspek penunjang keterampilan bermain drama siklus II ini berpredikat sangat baik dengan jumlah skor 39,03 dengan nilai rata-rata 78,14. Dari proses pembelajaran, siswa lebih aktif dan bersemangat mengikuti pembelajaran. Hal ini terlihat dari siklus sebelumnya, siswa yang berani bertanya dan berkomentar sekitar 6 sampai 10 siswa namun pada siklus II ini meningkat menjadi 14 sampai 25 siswa. Siswa juga menjadi lebih lancar dalam berbicara, pemilihan kata dan penggunaan kalimat semakin bervariasi. Perubahan cara memberikan *feedback* (masukan) pada tindakan siklus II, yakni dilakukan oleh semua kelompok menjadikan siswa lebih fokus dan memperhatikan kelompok lain yang tampil, sehingga suasana kelas menjadi lebih kondusif.

3. Peningkatan Keterampilan Bermain Drama Melalui Teknik Pembelajaran *Rotating Roles*

Penilaian keterampilan siswa dilakukan dengan cara mengamati aspek-aspek yang telah ditentukan. Penilaian dilakukan untuk mengukur keterampilan siswa dalam bermain drama sebelum dan sesudah pelaksanaan tindakan. Berdasarkan pengamatan, hasil penelitian menunjukkan adanya peningkatan kemampuan bermain drama siswa pada aspek kebahasaan maupun nonkebahasaan. Hal tersebut diketahui dari perubahan yang ke arah yang lebih baik dan juga peningkatan skor pada aspek kebahasaan yang meliputi intonasi dan artikulasi, dan juga aspek nonkebahasaan meliputi ekspresi, penghayatan dan gerak. Berdasarkan hasil tes awal pada pratindakan, skor rata-rata tiap aspek sebelum implementasi tindakan masih tergolong rendah, beberapa aspek tersebut antara lain: ekspresi (4,59); penghayatan (4,86); gerak (4,66); intonasi (5,09); dan artikulasi (5,53). Nilai rata-rata sebelum implementasi tindakan adalah 4,95. Rendahnya skor beberapa aspek sebelum implementasi tindakan disebabkan oleh beberapa faktor, antara lain: masih ada beberapa siswa yang kurang serius dalam berlatih dengan teman sekelompoknya, siswa kurang percaya diri dan malu-malu dalam bermain drama, sehingga *acting* yang dihasilkan tidak maksimal.

Untuk meningkatkan kemampuan masing-masing aspek, peneliti dan kolaborator melakukan pemberian tindakan tahap pertama pada siklus I. Nilai rata-rata tindakan siklus I yang dihasilkan siswa adalah 63,5.

Mengingat hasil penelitian pada tindakan siklus I belum sesuai dengan harapan peneliti, maka perlu diadakan tindakan siklus II. Siklus II dilaksanakan berdasarkan hasil refleksi pada siklus I, yakni akan lebih memfokuskan pada beberapa aspek yang masih rendah (ekspresi dan penghayatan) serta mengubah cara pemberian *feedback* atau masukan agar semua siswa lebih aktif dan berani selama proses pembelajaran..

Tindakan pada siklus II bertujuan untuk mengoptimalkan hasil dari siklus I. Pada tindakan siklus II ini semua siswa mencapai hasil yang lebih baik dibandingkan pada siklus sebelumnya. Jika didasarkan pada tiap-tiap indikator penilaian, nilai rata-rata dalam bermain drama telah menunjukkan hasil yang memuaskan, yakni sebesar 78,14. Berikut hasil penelitian pada pratindakan, siklus I dan siklus II.

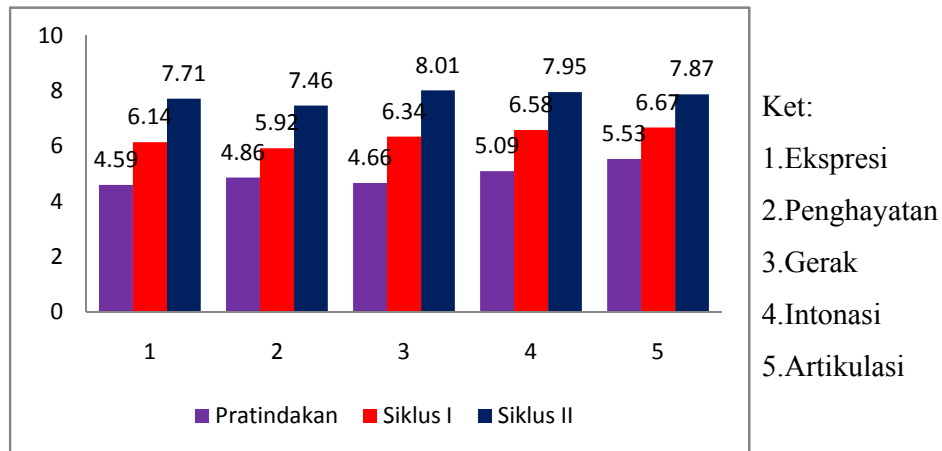
Tabel 8: Perbandingan Skor Rata-rata Keseluruhan Aspek pada Pratindakan, Siklus I, dan Siklus II

No	Aspek Penilaian Bermain Drama	Pratindakan	Siklus I	Siklus II
		Skor	Skor	Skor
1.	Ekspresi	4,59	6,14	7,71
2.	Penghayatan	4,86	5,92	7,46
3.	Gerak	4,66	6,34	8,01
4.	Intonasi	5,09	6,58	7,95
5.	Artikulasi	5,53	6,77	7,87
Jumlah		24,73	31,75	39,03
Nilai rata-rata		49,46	63,5	78,14

Keterangan:

- Jumlah skor maksimal = 50

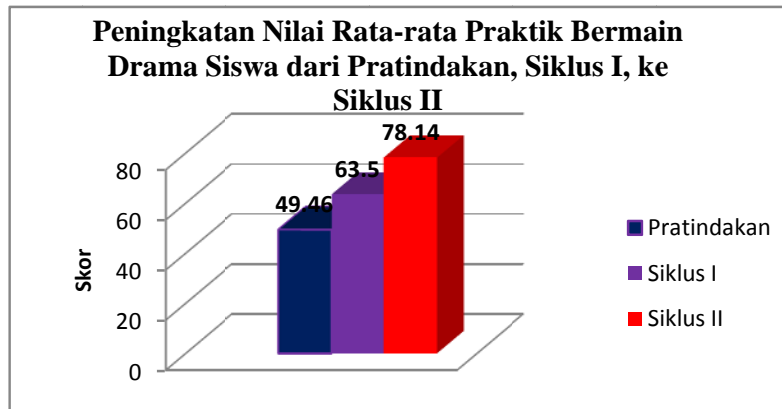
Adapun data dalam bentuk grafik adalah sebagai berikut.



Gambar XVII : Perbandingan Skor Rata-rata Keseluruhan Aspek pada Pratindakan, Siklus I, dan Siklus II

Dari tabel dan diagram di atas dapat disimpulkan bahwa kemampuan bermain drama siswa mengalami peningkatan pada setiap aspek penilaian dari pratindakan ke siklus II, yaitu: (1) ekspresi sebesar 3,12; (2) penghayatan sebesar 2,6; (3) gerak sebesar 3,35; (4) intonasi sebesar 2,86; artikulasi sebesar 2,34.

Dari hasil penelitian tiap-tiap aspek yang dinilai dalam bermain drama tersebut dapat diambil skor rata-rata dari seluruh siswa dalam satu kelas adalah sebagai berikut.



Gambar XVIII: Perbandingan Nilai Rata-rata Praktik Bermain Drama Siswa pada Pratindakan, Siklus I dan Siklus II

Dari diagram di atas, dapat dilihat bahwa nilai rata-rata pada pratindakan sebesar 49,46 sedangkan skor pada siklus II sebesar 78,14. Maka dapat disimpulkan bahwa kemampuan berbicara siswa mengalami peningkatan sebesar 28,68.

Berdasarkan hasil penelitian, dapat disimpulkan bahwa implementasi tindakan berupa penggunaan teknik pembelajaran *rotating roles* dapat meningkatkan keterampilan bermain drama siswa. Keberhasilan dalam penelitian ini dapat dilihat melalui keberhasilan proses dan produk. Dalam keberhasilan proses yakni siswa menjadi aktif dan bersemangat mengikuti pembelajaran bermain drama serta situasi pembelajaran yang kondusif. Penggunaan teknik *rotating roles* yang memberi kesempatan pada siswa untuk saling berdiskusi dan berlatih sebelum praktik dapat membantu menumbuhkan semangat kebersamaan yang dituangkan dalam kerjasama dengan siswa lain sehingga hasil permainan drama menjadi maksimal.

Kondisi ini terdapat pada lampiran catatan lapangan yang tergambar dalam *vignette* 15 berikut ini.

....Setelah selesai satu kelompok, kemudian guru bertanya tentang koreksi atau masukannya, seberapa besar siswa memberikan tanggapan. Dan ketika guru bertanya apakah siswa sudah cukup puas dengan penampilan mereka pada hari itu, ada yang menjawab puas, ada pula yang menjawab belum. Kelompok 6 meminta agar diijinkan mengulangi pemeranan karena mereka merasa belum begitu maksimal. Karena jam pelajaran belum selesai, akhirnya guru memperbolehkan kelompok 6 untuk kembali praktik di depan. Ketika diskusi di akhir pembelajaran, guru juga mengungkapkan bahwa pembelajaran pada pertemuan kali ini hasilnya sudah memuaskan, karena hampir semua siswa sudah berani tampil dan tidak malu-malu

(CL05/SKII/091111)

Keberhasilan produk dapat dilihat dari peningkatan skor rata-rata pada tiap siklus. Skor rata-rata tiap aspek penilaian bermain drama setelah implementasi tindakan menjadi berpredikat baik (B). Beberapa aspek yang menunjukkan peningkatan paling signifikan adalah aspek ekspresi, gerak, dan intonasi.

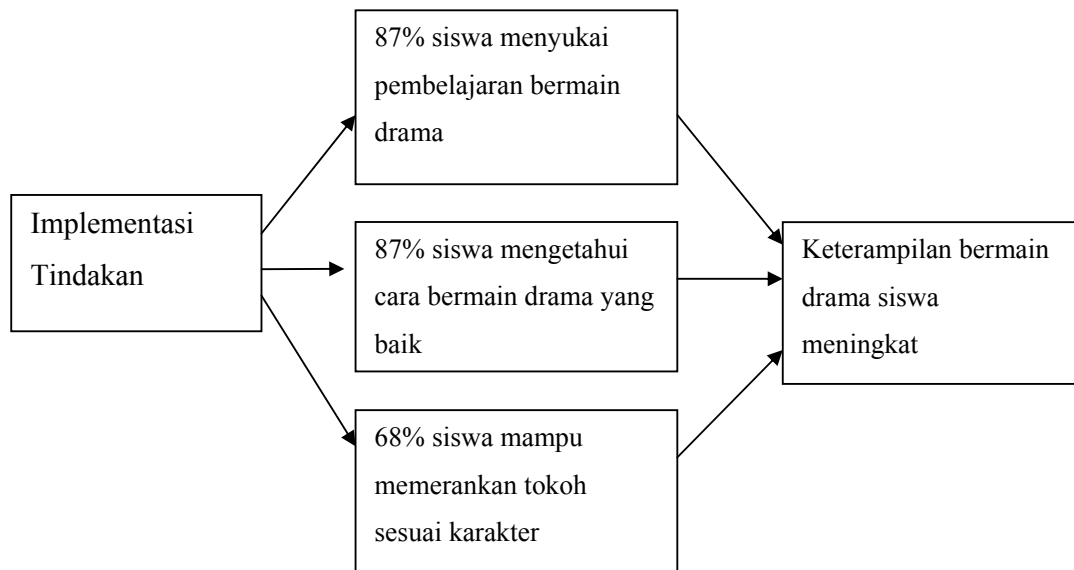
Karakteristik pembelajaran melalui teknik *rotating roles* yang memberikan kesempatan siswa untuk belajar dengan cara mempraktikkan keterampilan melalui pemeranan tokoh membuat siswa lebih terbiasa untuk berbicara di muka umum. Berbicara di hadapan banyak orang dapat memotivasi siswa agar lebih percaya diri. Adanya tuntutan untuk saling memberikan masukan (*feedback*) pada saat pembelajaran juga dapat melatih siswa untuk berani mengemukakan pendapat. Keberanian dan percaya diri yang terbentuk menjadikan siswa lebih berantusias dalam melakukan praktik

bermain drama, mereka tidak lagi sungkan dan malu untuk memerankan tokoh dengan ekspresi dan penghayatan, sehingga *acting* yang dihasilkan menjadi lebih baik.

Ekspresi pemain telah menunjukkan adanya peningkatan jika dibandingkan pada pratindakan. Setelah implementasi tindakan, siswa mampu memainkan peran dengan ekspresi yang sesuai dengan karakter dan dialog, permainan menjadi terlihat menarik dan tidak dibuat-buat. Dari segi penghayatan, siswa sudah mampu bermain peran dengan menghayati tokoh atau karakter yang dibawakannya. Setelah aspek ekspresi dan penghayatan dapat tercapai dengan baik, maka dengan sendirinya gerak juga akan menyesuaikan. Hal ini sejalan dengan yang disampaikan Harymawan (1986:46), ia menyatakan bahwa dengan sendirinya plastik (gerak) terpengaruh oleh mimik (ekspresi dan penghayatan). Hasil penilaian untuk aspek gerak mengalami peningkatan yang baik. Siswa sudah mampu berimprovisasi sehingga gerakan-gerakan yang dilakukan menjadi terlihat alami, dan sesuai dengan dialog yang mereka ucapkan. Aspek intonasi dan artikulasi siswa juga mengalami peningkatan setelah implementasi tindakan. Sebagian besar siswa sudah mampu mengatur jeda dengan baik, menggunakan intonasi yang bervariasi menyesuaikan dialog, dan mampu menyampaikan isi cerita melalui dialog dengan pengucapan yang keras dan jelas, sehingga cerita yang dibawakan dapat dimengerti oleh penonton.

Berdasarkan hasil pengisian angket pascatindakan, dapat disimpulkan bahwa penerapan teknik pembelajaran *rotating roles* dapat diterima oleh

siswa serta memberikan motivasi dan pemahaman bagi siswa dalam bermain drama. Hal ini dapat dilihat dari hasil pengisian angket pascatindakan yang dideskripsikan dalam gambar berikut.



Gambar XIX: Deskripsi Keadaan Siswa
Terkait Pembelajaran Bermain Drama (pascatindakan)

Berdasarkan gambar di atas, dapat diketahui perubahan dalam diri siswa setelah adanya implementasi tindakan. Pada butir nomor 3, sebanyak 87% siswa menyatakan menyukai pembelajaran bermain drama, ini berbeda dengan sebelum adanya implementasi tindakan yang hanya 40%. Penggunaan teknik pembelajaran *rotating roles* juga dapat meningkatkan pemahaman siswa mengenai cara bermain drama yang baik dan sesuai dengan karakter tokoh yang seharusnya. Hal ini terdapat pada butir nomor 6, yakni sebanyak 68% siswa menyatakan telah mampu memerankan tokoh dalam naskah dengan lebih mudah. Selain itu, berdasarkan hasil wawancara

dengan beberapa siswa, diperoleh informasi bahwa penggunaan teknik *rotating roles* membuat mereka lebih mudah untuk bermain drama dan menambah semangat. Adanya koreksi membuat siswa berantusias untuk bermain drama dengan baik. Pembelajaran dengan *rotating roles* juga membuat siswa berani untuk bertanya dan berpendapat, sehingga terjadi interaksi yang aktif selama pembelajaran.

Hal serupa juga disampaikan guru kolaborator. Berdasarkan hasil wawancara dengan guuru, diperoleh informasi bahwa teknik pembelajaran *rotating roles* sangat membantu dalam pembelajaran bermain drama. Siswa lebih bisa dalam melakukan pemeranan, sehingga keterampilan mereka dalam bermain drama menjadi meningkat. Pembelajaran dengan *rotating roles* memberikan manfaat yang besar bagi siswa, mereka menjadi lebih aktif dan berani berpendapat.

Dilihat dari proses dan hasil pembelajaran, dapat disimpulkan bahwa penerapan teknik pembelajaran *rotating roles* dapat meningkatkan keterampilan siswa dalam bermain drama siswa kelas VIII D SMP N 2 Sentolo, Kulon Progo.

4. Keterbatasan Penelitian

Penelitian tindakan kelas mengenai peningkatan kemampuan bermain drama siswa melalui teknik *rotating roles* pada siswa kelas VIII D SMP N 2 Sentolo, Kulon Progo dihentikan pada siklus II. Berdasarkan diskusi antara peneliti dan guru selaku kolaborator, penelitian ini dihentikan karena hasil

penelitian secara proses maupun produk sudah memenuhi indikator keberhasilan, yaitu terlaksananya pembelajaran yang aktif dengan 75 % dari jumlah siswa mendapat nilai ≥ 72 .

BAB V

PENUTUP

A. Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan yang telah dikemukakan pada bab sebelumnya, dapat ditarik kesimpulan bahwa penggunaan teknik pembelajaran *rotating roles* dapat meningkatkan keterampilan bermain drama siswa kelas VIII D SMP N 2 Sentolo, Kulon Progo. Peningkatan keterampilan bermain drama siswa dapat dilihat pada proses pembelajaran. yang ditunjukkan oleh keaktifan siswa, keberanian siswa dalam mengemukakan pendapat, semangat siswa pada saat pembelajaran, serta kemampuan siswa untuk bekerja sama dengan siswa lain.

Hasil penelitian juga menunjukkan adanya peningkatan kemampuan bermain drama siswa ke arah yang lebih baik yaitu siswa berani bermain drama dengan penuh penghayatan dan dengan gerakan-gerakan yang sesuai dengan dialog. Dari segi kebahasaan, siswa sudah mampu bermain drama dengan menggunakan intonasi yang bervariasi serta artikulasi yang jelas. Hal ini ditunjukkan dengan jumlah skor yang meningkat setelah implementasi tindakan pada tiap siklus. Nilai rata-rata bermain drama siswa pada pratindakan sebesar 49,46 siklus I sebesar 63,5, dan siklus II sebesar 78,14. Jadi skor rata-rata dari pratindakan ke siklus II meningkat sebesar 28,68. dengan lebih dari 75% siswa yang mengikuti pembelajaran telah mencapai nilai kriteria kelulusan minimal (KKM) sebesar 72.

B. Implikasi Hasil Penelitian

Pembelajaran bermain drama dengan menerapkan teknik pembelajaran *rotating roles* untuk meningkatkan kemampuan bermain drama memiliki potensi untuk dikembangkan. Hasil penelitian menunjukkan adanya peningkatan kemampuan siswa dalam praktik bermain drama. Tanggapan dari guru dan siswa juga menunjukkan bahwa penerapan *rotating roles* mampu memberikan motivasi belajar bagi siswa, serta dapat dijadikan sebagai alternatif teknik pembelajaran dalam bermain drama.

C. Saran

Beberapa saran yang dapat disampaikan dengan hasil penelitian ini adalah sebagai berikut.

1. Bagi guru, teknik pembelajaran ini hendaknya digunakan secara terus menerus dan berkelanjutan, mengingat kemampuan bermain drama dapat ditingkatkan dan dipantau jika dilakukan secara berkesinambungan.
2. Bagi sekolah, pembelajaran dengan menggunakan teknik pembelajaran *rotating roles* perlu dikembangkan dan didukung dengan penyediaan berbagai sarana yang menunjang seperti ruang khusus untuk berlatih, sehingga kualitas siswa dan sekolah dapat terus ditingkatkan.
3. Bagi peneliti lain, dapat mengadakan penelitian mengenai peningkatan keterampilan bermain drama dengan melibatkan faktor lain sehingga dapat diketahui pengaruhnya dalam tindakan yang berbeda.

DAFTAR PUSTAKA

- Arikunto, Suharsimi, dkk. 2006. *Penelitian Tindakan Kelas*. Jakarta: Bumi
- Baihaqi, Imam. 2010. "Peningkatan Keterampilan Bermain Drama dengan Metode Role Playing pada Kelompok Teater Kenes SMPN 4 Yogyakarta". *Skripsi*. Yogyakarta: FBS UNY
- Endraswara, Suwardi. 2005. *Metode dan teori Pembelajaran Sastra*. Yogyakarta: Buana Pustaka.
- Hamzah. A. Adjib. 1985. *Pengantar Bermain Drama*. Bandung : CV. Rosda Bandung.
- Haryadi.1997. *Peningkatan Keterampilan Berbahasa Indonesia*. Jakarta: Depdikbud.
- Harymawan, RMA. 1993. *Dramaturgi*. Bandung: BIT PT Remaja Rosdakarya.
- Kusumah, Wijaya. 2010. *Mengenal Penelitian Tindakan Kelas*. Jakarta: PT. Indeks.
- Lie, Anita. 2010. *Cooperative Learning. Mempraktikan Kooperatif Learning di Ruang-Ruang Kelas*. Jakarta: Widiararana.
- Madya, Suwarsih. 2006. *Teori dan Praktik Tindakan (Action Research)*. Bandung: Alfa Beta.
- Moleong, L. J. 2004. *Metodologi Penelitian Kualitatif*. Bandung: Rosdakarya.
- Nurdiyantoro, Burhan. 2010. *Penilaian dalam Pengajaran Bahasa dan Sastra*. Yogyakarta: BPFE
- Prigawidagda, Suwarna. 2002. *Strategi penguasaan Bahasa*. Yogyakarta: Adicita Karya Nusantara
- Silberman, Melvin. 2011. *Aktif Learning (101 Cara belajar siswa aktif)*. Bandung: NUSAMEDIA
- Sumitro, dkk. 2006. *Pengantar Ilmu Pendidikan*. Yogyakarta: UNY Press.
- Suyadi. 2010. *Panduan Penelitian Tindakan Kelas*. Yogyakarta: Diva Press

- Tarigan, Henry Guntur. 1986. *Berbicara Sebagai Keterampilan Berbahasa*. Bandung: Angkasa
- Tim Penyusun KKN-PPL UNY. 2008. *Panduan KKN-PPL*. Yogyakarta: Unit Program Pengalaman Lapangan Universitas Negeri Yogyakarta.
- Tim Penyusun Panduan Pengajaran Mikro. 2009. *Panduan Pengajaran Mikro*. Yogyakarta: Unit Program Pengalaman Lapangan Universitas Negeri Yogyakarta.
- Tim Penyusun Panduan Tugas Akhir. 2008. *Panduan Tugas Akhir*. Yogyakarta: Fakultas Bahasa dan Seni Universitas Negeri Yogyakarta.
- Waluyo, Herman J. 2001. *Drama “Teori Pembelajarannya”*. Yogyakarta: PT. Hanindita Graha Widya Yogyakarta.

*Lampiran 1***JADWAL PENELITIAN TINDAKAN KELAS**

No	Hari/ Tanggal	Kegiatan
1	Kamis, 27 Oktober 2011	Koordinasi dengan guru kolaborator untuk menentukan jadwal penelitian.
2	Sabtu, 29 Oktober 2011	Observasi Pratindakan <ul style="list-style-type: none"> - Penyebaran angket pratindakan - Tes Pratindakan
3	Senin, 31 Oktober 2011	Pelaksanaan Siklus I pertemuan 1 KBM dan praktik bermain drama dengan menggunakan teknik pembelajaran <i>rotating roles</i> .
4	Rabu, 02 November 2011	Pelaksanaan Siklus I pertemuan 2 Tes bermain drama sesuai naskah drama yang ditulis siswa siklus I dan refleksi tes akhir siklus I
5	Sabtu, 05 November 2011	Pelaksanaan siklus II pertemuan 1 KBM dan praktik bermain drama dengan menggunakan teknik pembelajaran <i>rotating roles</i> .
6	Senin, 07 November 2011	Pelaksanaan siklus II pertemuan 2 Tes bermain drama sesuai naskah drama yang ditulis siswa siklus II dan refleksi tes akhir siklus II.
7	Rabu, 09 November 2011	Wawancara dengan guru / kolaborator dan beberapa siswa

*Lampiran 2***Pedoman Penilaian Bermain Drama**

No	aspek	Indikator
1	Mimik 1.ekspresi	<p>5= (9-10) jika sesuai dengan karakter tokoh seharusnya, menyesuaikan dialog,pandangan menyebar dan menguasai situasi.</p> <p>4= (7-8) jika sesuai dengan karakter tokoh seharusnya, menyesuaikan dialog, pandangan menyebar ke seluruh ruang, kurang dapat menguasai situasi.</p> <p>3= (5-6) jika cukup sesuai dengan karakter tokoh seharusnya, menyesuaikan dialog, pandangan terpaku pada satu arah dan kurang dapat menguasai situasi.</p> <p>2= (3-4) jika tidak sesuai dengan karakter tokoh seharusnya, kurang menyesuaikan dialog dan terpaku pada satu serta tidak dapat menguasai situasi.</p> <p>1= (1-2) jika sama sekali tidak sesuai dengan karakter tokoh seharusnya, tidak sesuai dengan dialog .</p>
	2.Penghayatan	<p>5= (9-10) jika sangat menghayati karakter tokoh, sesuai dengan alur dan tuntutan naskah.</p> <p>4= (7-8) jika menghayati karakter tokoh, sedikit sesuai dengan alur dan tuntutan naskah.</p> <p>3= (5-6) jika cukup menghayati karakter tokoh,kurang sesuai dengan alur cerita.</p> <p>2= (3-4) jika tidak menghayati karakter tokoh,dan tidak sesuai dengan alur cerita.</p> <p>1= (1-2) jika sama sekali tidak menghayati karakter tokoh, melenceng dari tuntutan naskah.</p>

2	Plastik (Gerak)	5= (9-10) jika kemunculan pertama terlihat mantap, gerakan bersifat alami, menyesuaikan dialog, dapat memposisikan tubuh (<i>blocking</i>) dengan baik.
		<p>4= (7-8) jika kemunculan pertama terlihat mantap, gerakan bersifat alami, menyesuaikan dialog, dan kurang begitu bisa menempatkan diri (<i>blocking</i>).</p> <p>3= (5-6) jika kemunculan pertama sedikit ragu-ragu, gerakan bersifat alami kurang menyesuaikan dialog, kurang dapat menempatkan diri (<i>blocking</i>).</p> <p>2= (3-4) jika kemunculan pertama terlihat ragu-ragu, gerakan terlihat kaku, kurang menyesuaikan dialog, tidak dapat menempatkan diri (<i>blocking</i>).</p> <p>1= (1-2) jika sangat terlihat gugup dan ragu-ragu sehingga gerakan terlihat canggung, tidak sesuai dengan dialog.</p>
3	Diksi 1. Intonasi	<p>5= (9-10) jika dapat mengatur jeda dengan tepat, intonasi bervariasi menyesuaikan tuntutan naskah, pembicaraan lancar dan tidak terputus-putus.</p> <p>4= (7-8) jika dapat mengatur jeda dengan tepat, intonasi bervariasi sesuai tuntutan naskah, pembicaraan lancar tetapi sedikit terputus-putus.</p> <p>3= (5-6) jika dapat mengatur jeda, intonasi cukup bervariasi sesuai tuntutan naskah, pembicaraan kurang lancar, sedikit terbata-bata.</p> <p>2= (3-4) jika kurang dapat mengatur jeda, intonasi monoton, pembicaraan tidak lancar dan terbata-bata.</p> <p>1= (1-2) jika sama sekali tidak dapat mengatur jeda, berbicara seolah membaca dan tidak jelas.</p>

	2.Artikulasi	<p>5= (9-10) jika pengucapan keras, terdengar jelas dan dapat dimengerti.</p> <p>4= (7-8) jika pengucapan keras , terdengar cukup jelas dan dapat dimengerti. bahasa jelas tapi kurang keras.</p> <p>3= (5-6) jika pengucapan cukup keras, terdengar jelas tetapi kurang dapat dimengerti.</p> <p>2= (3-4) jika pengucapan pelan, terdengar, namun tidak begitu jelas dan tidak dapat dimengerti.</p> <p>1= (1-2) jika pengucapan sama sekali tidak dapat dimengerti</p>
--	--------------	--

Diolah dari sumber: Harymawan (1993:45).

Keterangan:

- Jumlah skor maksimal= 50

- Kategori Rata-rata Skor :

Skor 7,6 – 10 : Baik Sekali / BS

Skor 5,1 – 7,5: Baik / B

Skor 2,6 – 5,0 : Cukup / C

Skor 0 – 2,5 : Kurang / K

*Lampiran 3***CATATAN LAPANGAN 01**

Hari / tanggal : Sabtu, 29 Oktober 2011

Waktu : Jam ke 6-7

Kegiatan : Tes awal / pratindakan

Pukul 10.40. Pembelajaran Bahasa Indonesia dimulai. Suasana kelas masih cukup ramai, terlihat beberapa siswa sibuk dengan aktivitasnya masing-masing. Tak berapa lama guru masuk kelas, kemudian menyuruh semua siswa untuk duduk tenang. Setelah suasana kelas tenang, guru membuka pelajaran dengan mengucapkan salam, kemudian guru memperkenalkan peneliti kepada siswa dan memberikan pengumuman bahwa hari ini Sabtu, 29 Oktober 2011 akan diadakan tes praktik bermain drama.

Setelah mendengar pengumuman dari guru tentang tes bermain drama, siswa langsung ramai, beberapa siswa menolak dan beralasan belum ada persiapan. Kemudian guru membagikan naskah drama dan meminta siswa untuk berkelompok sesuai naskah. Guru menjelaskan materi mengenai drama dan aspek-aspek penunjang keterampilan bermain drama. Saat diberikan waktu untuk bertanya, tak ada satupun siswa yang bertanya, mereka justru sibuk dengan naskah masing-masing.

Beberapa siswa kurang antusias terhadap pembelajaran hari ini. Mereka saling mengobrol dengan teman sebangkunya ketika guru menjelaskan materi pelajaran. Beberapa siswa yang duduk di belakang cenderung ramai sendiri. Ketika guru memberikan kesempatan bertanya pada siswa, siswa hanya diam karena takut dan malu untuk bertanya kepada guru.

Pada saat siswa praktik bermain drama, siswa terlihat malu-malu, sebagian besar siswa hanya seperti mengobrol biasa, bahkan ada yang terkesan seperti sedang membacakan naskah drama saja. Tidak nampak adanya ekspresi dari permainan siswa, hal ini dikarenakan pada saat melakukan praktik bermain drama, guru memperbolehkan siswa untuk membawa naskah, sehingga siswa lebih terfokus membaca naskah saja, pandangan tertuju pada naskah yang dibaca, Permainan drama seringkali 'macet' karena siswa bingung dengan dialog masing-masing. Hampir semua siswa bermain tanpa ekspresi dan belum dapat menghayati tokoh yang diperankannya, mereka masih malu-malu untuk total dalam bermain drama. Seperti yang dialami S18, ia mendapatkan peran sebagai preman yang berkarakter keras dan jahat, namun pada praktiknya, ia sama sekali tidak kelihatan seperti seorang preman.

Gerakan atau sikap siswa saat praktik bermain peran kurang begitu alami. Terkadang apa yang disampaikan tidak sesuai dengan gerakan atau sikap tubuhnya. Sebagian siswa masih malu untuk melakukan improvisasi gerakan, sehingga permainan menjadi terkesan monoton. Sebagian siswa belum mampu mengatur tinggi rendahnya suara pada saat berbicara. Keadaan ini terlihat pada S08, ketika dalam naskah ia dituntut untuk marah dan membentak, suaranya justru sangat pelan dan datar seperti orang membaca. kelompok 3 terdiri dari beberapa siswa yang memiliki suara atau vokal yang cukup keras. Seorang siswa yang berperan sebagai guru sudah mampu untuk berbicara keras dan jelas sesuai tuntutan perannya sebagai seorang guru yang tengah mengajar.

Pertemuan hari ini diikuti oleh seluruh siswa kelas VIII D, yakni sebanyak 32 siswa. Secara keseluruhan, pembelajaran pada pertemuan pratindakan masih sangat jauh dari harapan peneliti. Suasana pembelajaran sangat gaduh, namun tidak jelas apa yang sedang dibicarakan oleh siswa. Meski beberapa siswa terlihat serius dan memperhatikan pada saat pembelajaran berlangsung, namun tidak sedikit siswa yang justru ramai sendiri dan membicarakan hal-hal lain di luar materi.

CATATAN LAPANGAN 02

Hari / tanggal : Senin, 31 Oktober 2011

Waktu : Jam ke 4 - 5

Kegiatan : Tindakan Siklus I Pertemuan 1

Hari ini, senin 31 Oktober 2011, guru membuka pelajaran dengan mengucapkan salam, kemudian mengecek kehadiran siswa. Guru menanyakan pada siswa tentang pembelajaran bermain drama pada pertemuan sebelumnya, apa yang siswa alami dan rasakan ketika praktik bermain drama. Sebagian besar siswa menjawab “susah”. Kemudian guru menjelaskan pada siswa faktor-faktor yang harus diperhatikan pada saat bermain drama. diantaranya adalah ekspresi, penghayatan, gerak, intonasi dan artikulasi. Guru memberikan tanggapan terhadap hasil pratindakan sebelumnya dan memberi motivasi kepada siswa agar serius saat berlatih dengan teman satu kelompok.

Guru mulai memberikan penjelasan tentang drama dan aspek-aspek penunjang keterampilan bermain drama. Sebelum menjelaskan aspek-aspek tersebut, guru menjelaskan mengenai drama itu sendiri. Guru menjelaskan bahwa ada beberapa aspek yang harus diperhatikan dalam bermain drama, diantaranya ekspresi, penghayatan, gerak, intonasi dan artikulasi. Pada saat guru menjelaskan, masing-masing siswa memberikan reaksi yang berbeda-beda. Ada siswa yang mendengarkan dengan sungguh-sungguh sambil mencatat hal-hal yang dianggap penting. Ada juga beberapa siswa yang berbicara sendiri dengan teman sebangkunya. Hal ini menyebabkan suasana kelas menjadi gaduh. Berulang kali guru meminta siswa untuk tenang dan memperhatikan penjelasan dari guru.

Setelah menjelaskan tentang drama, guru mulai menjelaskan tentang pembelajaran bermain drama dengan menggunakan teknik pembelajaran *rotating roles*. Guru menjelaskan dengan rinci tahapan-tahapan yang akan dilakukan dalam pembelajaran. Guru membagi kelas menjadi beberapa kelompok, kemudian membagikan naskah drama pada siswa. Setelah semua berkelompok, guru meminta salah satu siswa dari masing-masing kelompok untuk menyampaikan

skenario yang akan dimainkan. Setelah semua kelompok menyampaikan skenario masing-masing, guru meminta siswa berlatih bermain drama sesuai naskah untuk dipraktikan pada pertemuan selanjutnya. Siswa ketika praktik bermain drama sudah mulai fokus. Pandangan mereka sudah menyebar ke seluruh ruangan, saat berakting mereka sudah mulai bisa mengekspresikan yang dirasakan. S08 yang berperan sebagai anak kecil dapat berekspresi layaknya anak kecil yang sedang marah pada orangtuanya karena keinginannya tidak dipenuhi

Siswa terlihat serius berlatih dengan teman satu kelompoknya. Beberapa siswa saling memberikan masukan mengenai cara berakting agar dapat sesuai dengan karakter dalam naskah. Pembelajaran ditutup dan guru memberikan pesan agar siswa berlatih menghayati perannya masing-masing agar pada saat praktik pada pertemuan selanjutnya dapat bermain drama dengan maksimal.

CATATAN LAPANGAN 03

Hari / tanggal : Rabu, 2 November 2011

Waktu : Jam ke 7-8

Kegiatan : Tindakan Siklus I Pertemuan 2

Guru memulai pembelajaran dengan mengabsen siswa, kemudian mengecek kesiapan siswa untuk pembelajaran hari ini. Guru memberitahukan bahwa pada hari ini akan diadakan tes keterampilan bermain drama. Mendengar itu, suasana kelas langsung ramai, beberapa siswa menunjukkan raut wajah kurang suka.

Guru kembali menjelaskan prosedur pelaksanaan pembelajaran keterampilan bermain drama melalui model pembelajaran *rotating roles*. Siswa langsung berkelompok sesuai kelompok yang telah dibentuk pada pertemuan sebelumnya, dan berlatih dengan teman. Siswa diberi waktu 10 menit untuk berlatih dan mempersiapkan diri sebelum maju. Tiap-tiap siswa dalam kelompok nampak serius berlatih. Setelah 10 menit berlatih, guru meminta siswa untuk bermain drama secara bergilir sesuai urutan kelompok. Sementara kelompok pertama tampil, kelompok selanjutnya melakukan penilaian dan memberikan masukan setelah kelompok pertama selesai tampil.

Kelompok pertama terdiri dari 5 siswa. Beberapa siswa dalam kelompok ini memiliki vokal yang bagus. Vokal S08 terdengar jelas dan keras sampai belakang saat berdialog, sehingga apa yang disampaikan dapat diterima penonton dengan baik. Ekspresi sudah cukup baik, S11 terlihat ekspresif berperan sebagai tokoh Hari. Intonasi dan artikulasi cukup jelas. Gerakannya sudah bervariasi, suara S08 keras dan jelas terdengar sampai belakang. Kelompok kedua terdiri dari 7 siswa. Mereka memainkan naskah drama berjudul “Penculikan”. Permainan masih belum dengan penghayatan, beberapa siswa masih sering tertawa di tengah permainan. Ekspresi beberapa siswa sudah baik, S32 saat berakting ketakutan terlihat ekspresif. Artikulasi jelas, namun intonasinya masih kurang bervariasi. Kelompok ketiga terdiri dari 6 siswa. Mereka mendapat bagian memainkan drama berjudul “Ibuku”. Permainan cukup bagus, sudah terlihat tidak ragu-ragu

melakukan gerakan. *Blocking* para pemain cukup baik, tidak saling membelakangi. Kelompok keempat terdiri dari 7 siswa, mereka mendapat bagian memainkan drama berjudul “ Penyesalan”. Pada saat melakukan praktik bermain drama, siswa terlihat berusaha untuk melakukan gerakan-gerakan yang menyesuaikan dialog. S16 yang berperan sebagai tukang jamu terlihat melakukan improvisasi gerakan menyesuaikan peran yang dibawakannya. Gerakannya sudah terlihat alami, saat berakting melayani pembeli. Beberapa siswa laki-laki kurang serius dalam berakting, gerakan masih belum berani berimprovisasi. Intonasi sudah cukup menyesuaikan tuntutan dialog dalam naskah. Kelompok kelima terdiri dari 6 siswa. Mereka mendapat bagian memainkan drama berjudul “Preman Tobat”. Ekspresi sebagian besar pemain sudah baik, tokoh yang diperankan oleh S28 sudah dapat dimainkan dengan penghayatan. Gerakan cukup bervariasi menyesuaikan dialog, intonasi bervariasi dan artikulasinya cukup jelas.

Tiap-tiap kelompok harus memberikan penilaian pada kelompok yang tampil, boleh berupa pujian ataupun kritikan. Pada pertemuan kali ini, kritikan lebih banyak disampaikan oleh siswa. Setelah semua kelompok mendapat giliran tampil, kelas dikondisikan seperti semula. Guru mendiskusikan tentang pembelajaran hari ini secara keseluruhan. Membahas kekurangan-kekurangan sebagian siswa pada saat bermain drama, yakni masih kurang berekspresi dan pembicaraan atau dialog antar tokoh masih kurang keras dan jelas. Namun secara keseluruhan, kondisi pembelajaran lebih baik dibanding dengan pertemuan sebelumnya.

CATATAN LAPANGAN 04

Hari / tanggal : Sabtu, 5 November 2011

Waktu : Jam ke 4 -5

Kegiatan : Tindakan Siklus II

Sabtu, 5 November 2011. Semua siswa sudah berada di dalam ruangan. Siswa tampak siap, beberapa siswa sedang mempersiapkan diri untuk menerima pelajaran dari guru. Sebelum memulai pembelajaran guru mengumumkan hasil pembelajaran pada pertemuan sebelumnya. Siswa terlihat ramai menanyakan nilai masing-masing kelompok, namun guru hanya menjawab secara garis besar bahwa pembelajaran drama pada pertemuan sebelumnya sudah baik, namun masih perlu ditingkatkan lagi untuk beberapa aspek.

Guru kembali membagikan naskah drama untuk dimainkan, dan meminta siswa untuk berkelompok sesuai naskah. Berdasarkan hasil penilaian pada tes siklus I, aspek penghayatan masih mendapatkan nilai yang belum maksimal, oleh karena itu, guru kembali memberikan penjelasan pada siswa bagaimana cara menghayati peran agar sesuai dengan tokoh yang seharusnya. Semua siswa serius memperhatikan penjelasan guru, beberapa siswa bahkan berani bertanya mengenai materi yang disampaikan oleh guru. Seperti yang dilakukan S30, ia bertanya pada guru tentang improvisasi. Setelah semua paham, guru meminta masing-masing kelompok untuk menyampaikan skenario yang akan dimainkan pada kelompok lainnya

Setelah semua kelompok menyampaikan skenarionya, guru memberikan waktu 20 menit pada siswa untuk berlatih dengan teman satu kelompoknya. Semua siswa dalam kelompok terlihat serius berlatih, ada siswa yang memberikan masukan pada temannya tentang gerakan-gerakan yang dilakukan. Setelah siswa berlatih guru meminta siswa melakukan praktik bermain drama di depan kelas. Hal ini untuk melatih kepercayaan diri siswa. Guru memanggil kelompok yang

mendapat nomor undi pertama untuk maju dan melakukan permainan drama dengan menggunakan model pembelajaran *rotating roles*. Beberapa anak terlihat gugup saat bermain, bahkan hanya diam karena lupa dengan apa yang hendak disampaikan. Setelah selesai, guru membimbing siswa dari kelompok selanjutnya untuk memberikan *feedback* atau masukan pada kelompok pertama. Masukan yang diberikan cukup bervariasi. S19 memberikan tanggapan tentang penampilan kelompok 1. Penampilan mereka sudah bagus karena sebagian besar anggota kelompok sudah dapat bermain drama dengan penghayatan. S08 sangat cocok memerankan anak kecil, suaranya cukup keras dan artikulasinya jelas, kekurangannya ada pada *blocking*. S01 terlalu sering membelakangi penonton karena malu

Guru memotivasi siswa agar bermain dengan serius dan penuh penghayatan. Pada pertemuan kali ini siswa sudah dapat bermain drama dengan baik, dialog antar tokoh sudah jelas, sehingga isi cerita dapat dipahami penonton. Setiap selesai penampilan satu kelompok, siswa diminta untuk memberikan masukan. Sesi *feedback* ini digunakan oleh siswa untuk saling memberikan koreksi, bahkan tak jarang siswa langsung menyebutkan nama siswa yang dikritiknya. Misalnya masukan yang diberikan oleh S08 kepada S16. S16 yang berperan sebagai penjahat belum bisa menghayati perannya, karena belum nampak ketegasan dan sifat-sifat lain selayaknya seorang penjahat.

Kelas dikondisikan seperti semula setelah semua siswa melakukan permainan drama. Guru mengajak siswa untuk berdiskusi secara umum mengenai pembelajaran hari ini. Berdasarkan refleksi, hasil permainan siswa sudah lebih baik dibanding pertemuan sebelumnya. Sebelum menutup pelajaran, guru mengingatkan siswa untuk berlatih dengan serius untuk penilaian tes bermain drama siklus II yang akan dilakukan pada pertemuan selanjutnya.

CATATAN LAPANGAN 05

Hari / tanggal : Senin, 7 November 2011

Waktu : Jam ke 4-5

Kegiatan : Tindakan Siklus II

Guru dan peneliti masuk kelas. Semua siswa sudah terlihat memegang naskah drama masing-masing, bahkan beberapa siswa sudah duduk berkelompok dengan teman satu kelompoknya. Guru memulai pelajaran dengan mengucapkan salam dan mengecek kehadiran siswa. Pertemuan kali ini melanjutkan kegiatan pada pertemuan sebelumnya. Sesuai perencanaan, hari ini akan diadakan tes praktik bermain drama. Sebelum penilaian dimulai, guru menayakan kesiapan dan pemahaman siswa mengenai pembelajaran drama dengan menggunakan teknik pembelajaran *rotating roles*. Semua siswa menjawab sudah jelas dan paham.

Siswa meminta waktu 10 menit untuk melakukan persiapan, setelah itu praktik bermain drama baru dimulai. Kelompok diundi untuk menentukan kelompok mana yang akan maju pertama kali. Kelompok pertama terdiri dari 4 siswa, mereka membawakan drama berjudul "Tikus-tikus Nakal". Kelompok ini sudah memainkan peran masing-masing dengan baik, S08 yang berperan sebagai Ibu sudah mampu bermain dengan penghayatan dan ekspresi. Ekspresinya terlihat saat ia memarahi tokoh Deni yang diperankan oleh S02. Diantara empat siswa dari kelompok satu tersebut yang paling menonjol dan percaya diri adalah S08.

Kelompok 2 mendapat giliran selanjutnya yang terdiri dari 6 siswa, Mereka membawakan drama berjudul "Tukang Jamu". Dari penampilan kelompok dua dalam bermain drama, dapat dilihat semua mengalami kemajuan yang bagus. Dalam satu kelompok tersebut tampak percaya diri dan lancar dalam memerankan masing –masing tokoh. Tokoh Sumi yang diperankan oleh S16 sudah sangat

dihayati. Meskipun tak banyak dialog, namun gerakan-gerakannya sangat terlihat alami dan sesuai dengan tuntutan naskah.

Kelompok 3 terdiri dari 6 siswa, mereka memainkan drama berjudul "Akibat Prasangka Buruk". Mereka bermain drama dengan percaya diri dan improvisasi yang baik. S19 yang berperan sebagai penjual pakaian terlihat sangat menjiwai tokoh yang diperankannya, bahkan ia menyiapkan sendiri semua propertinya. Terlihat kesiapan dari kelompok 3 ini, sehingga mereka dapat bermain drama dengan maksimal. Pada saat kelompok 3 tampil beberapa siswa ramai menertawakan permainan salah seorang anggota kelompok sehingga mengganggu konsentrasi para pemain. Guru menegur salah satu siswa yang ramai yakni S12 dan memintanya untuk diam serta memperhatikan kelompok yang sedang tampil

Kelompok 4 terdiri dari 5 siswa, mereka membawakan drama berjudul "Tak perlu dengan kekerasan". Saat kelompok 4 sedang memainkan drama tersebut, beberapa siswa yang menjadi penonton ramai dan tertawa melihat *acting* S14, yang berperan sebagai ketua RT. Ia mampu membawa penonton menjadi terhibur dan tidak bosan dengan improvisasi yang ia lakukan. Hasil ini jauh lebih baik dari pertemuan sebelumnya.

Kelompok 5 terdiri dari 7 siswa, mereka memerankan drama berjudul "Kecurangan Calon Bupati". Penampilan kelompok 5 ini sangat baik, dibanding empat kelompok sebelumnya. Drama berjalan dengan lancar, semua pemain dapat menempatkan posisi dan bagian mereka dengan baik. S25 yang berperan sebagai calon Bupati berhasil membawakan tokoh dan karakter Bu Jumi dengan penuh penghayatan, Semua anggota kelompok berdialog dengan mantap dan keras. Intonasi juga sesuai dengan naskah.

Kelompok 6 terdiri dari 4 siswa, mereka membawakan drama berjudul "Pingsan". Penampilan kelompok terakhir ini menjadi penutup yang bagus. Semua anggota kelompok dapat bermain dengan baik. Tokoh Pak Camat yang diperankan S32 sangat sesuai dengan karakter yang seharusnya. Penghayatan dari tiap tokoh juga sangat baik. S31 yang berekting pingsan berhasil membuat penonton kaget, karena ia benar-benar menjatuhkan tubuhnya ke lantai dengan keras. Guru yang berada tak jauh darinya juga merasa kaget dan mengira ia

benar-benar jatuh. Selesai melakukan praktik, kelompok ini mendapat tepuk tangan dari penonton.

Semua kelompok yang tampil menunjukkan adanya peningkatan. Bahkan ketika guru bertanya tentang hasil pembelajaran pada hari itu, sebagian besar siswa memberikan tanggapan. Dan ketika guru bertanya apakah siswa sudah cukup puas dengan penampilan mereka pada hari itu, semua siswa berkata puas. Bahkan saking berantusiasnya, satu kelompok meminta waktu untuk kembali maju, untuk memperbaiki permainan drama mereka yang dirasa belum maksimal. Guru juga mengungkapkan hal yang sama, beliau merasa cukup puas dengan hasil pembelajaran pada hari itu karena siswa tampak aktif, berantusias dan percaya diri.

Setelah semua siswa praktik bermain drama, guru mengadakan diskusi dengan siswa. Dalam diskusi tersebut guru memberikan masukan bahwa dalam bermain drama, dialog harus dapat dilakukan dengan keras dan jelas. Hal ini dilakukan agar penonton dapat menangkap maksud yang hendak disampaikan oleh pemain. Secara keseluruhan hasil permainan siswa sudah baik. Semua aspek penunjang keterampilan bermain drama sudah dapat terpenuhi.

Lampiran 4

LEMBAR OBSERVASI

KEGIATAN SISWA DALAM PROSES KBM

Judul Penelitian : Peningkatan Keterampilan Bermain Drama melalui Teknik Pembelajaran *Rotating Roles* pada Siswa Kelas VIII D SMP N 2 Sentolo, Kulon Progo.

Hari / tanggal Penelitian : Sabtu, 29 Oktober 2011

Siklus (pertemuan) ke : Tes Awal / Pratindakan

Observer : Peneliti dan guru

No	Aspek Pengamatan	Uraian Aspek Pengamatan	Ada (√) atau Tidak	Hasil Pengamatan dalam Hitungan Jumlah Siswa				
				1-6	7-12	13-19	20-26	27-32
1.	Perilaku sesuai tujuan penelitian (<i>on tasks</i>)	1. Siswa bertanya/ berkomentar	√	√	-	-	-	-
		2. Siswa percaya diri	√	√	-	-	-	-
		3. Siswa dapat menjawab pertanyaan guru/ teman	√	√	√	-	-	-
		4. Siswa menyimak guru	√	-	√	-	-	-
		5. Siswa menyimak temannya	√	-	√	-	-	-
		6. Siswa antusias belajar	√	-	√	-	-	-
2.	Perilaku tidak sesuai tujuan penelitian (<i>off tasks</i>)	1. Siswa malu	√	-	-	-	-	√
		2. Siswa bercanda	√	-	√	-	-	-
		3. Siswa berbicara sendiri di luar materi	√	-	√	-	-	-
		4. Siswa siswa diam / tidak menjawab pertanyaan	√	-	-	-	√	-
		5. Siswa tiduran	-	-	-	-	-	-
		6. Siswa bermain sendiri	√	-	√	-	-	-

LEMBAR OBSERVASI

KEGIATAN SISWA DALAM PROSES KBM

Judul Penelitian : Peningkatan Keterampilan Bermain Drama melalui Teknik Pembelajaran *Rotating Roles* pada Siswa Kelas VIII D SMP N 2 Sentolo, Kulon Progo

Hari / tanggal Penelitian : Senin, 31 Oktober 2011

Siklus (pertemuan) ke : Siklus I pertemuan ke-2

Observer : Peneliti dan guru

No	Aspek Pengamatan	Uraian Aspek Pengamatan	Ada (√) atau Tidak	Hasil Pengamatan dalam Hitungan Jumlah Siswa				
				1-6	7-12	13-19	20-26	27-32
1.	Perilaku sesuai tujuan penelitian (<i>on tasks</i>)	1. Siswa bertanya / berkomentar	√	√	-	-	-	-
		2. Siswa percaya diri	√	√	-	-	-	-
		3. Siswa dapat menjawab pertanyaan guru / teman	√	√	-	-	-	-
		4. Siswa menyimak guru	√	-	-	√	-	-
		5. Siswa menyimak temannya	√	-	√	-	-	-
		6. Siswa antusias belajar	√	-	-	√	-	-
2.	Perilaku tidak sesuai tujuan penelitian (<i>off tasks</i>)	1. Siswa malu	√	-	-	-	√	-
		2. Siswa bercanda	√	-	-	√	-	-
		3. Siswa berbicara sendiri di luar materi	√	-	-	√	-	-
		4. Siswa diam / tidak menjawab pertanyaan	√	-	-	-	√	-
		5. Siswa tiduran	-	-	-	-	-	-
		6. Siswa bermain sendiri	√	-	√	-	-	-

LEMBAR OBSERVASI

KEGIATAN SISWA DALAM PROSES KBM

Judul Penelitian : Peningkatan Keterampilan Bermain Drama melalui Teknik Pembelajaran *Rotating Roles* pada Siswa Kelas VIII D SMP N 2 Sentolo, Kulon Progo

Hari / tanggal Penelitian : Rabu, 2 November 2011

Siklus (pertemuan) ke : Siklus I pertemuan ke-3

Observer : Peneliti dan guru

No	Aspek Pengamatan	Uraian Aspek Pengamatan	Ada (√) atau Tidak	Hasil Pengamatan dalam Hitungan Jumlah Siswa				
				1-6	7-12	13-19	20-26	27-32
1.	Perilaku sesuai tujuan penelitian (<i>on tasks</i>)	1. Siswa bertanya / berkomentar	√	-	√	-	-	-
		2. Siswa percaya diri	√	-	√	-	-	-
		3. Siswa dapat menjawab pertanyaan guru / teman	√	-	-	√	-	-
		4. Siswa menyimak guru	√	-	-	-	√	-
		5. Siswa menyimak temannya	√	-	-	√	-	-
		6. Siswa antusias belajar	√	-	-	-	√	-
2.	Perilaku tidak sesuai tujuan penelitian (<i>off tasks</i>)	1. Siswa malu	√	-	√	-	-	-
		2. Siswa bercanda	√	-	√	-	-	-
		3. Siswa berbicara sendiri di luar materi	√	-	√	-	-	-
		4. Siswa diam / tidak menjawab pertanyaan	√	-	-	√	-	-
		5. Siswa tiduran	-	-	-	-	-	-
		6. Siswa bermain sendiri	√	√	-	-	-	-

LEMBAR OBSERVASI

KEGIATAN SISWA DALAM PROSES KBM

Judul Penelitian : Peningkatan Keterampilan Bermain Drama melalui Teknik Pembelajaran *Rotating Roles* pada Siswa Kelas VIII D SMP N 2 Sentolo, Kulon Progo

Hari / tanggal Penelitian : Sabtu 5 November 2011

Siklus (pertemuan) ke : Siklus II pertemuan ke-4

Observer : Peneliti dan guru

No	Aspek Pengamatan	Uraian Aspek Pengamatan	Ada (√) atau Tidak	Hasil Pengamatan dalam Hitungan Jumlah Siswa				
				1-6	7-12	13-19	20-26	27-32
1.	Perilaku sesuai tujuan penelitian (<i>on tasks</i>)	1. Siswa bertanya / berkomentar	√	-	-	-	√	-
		2. Siswa percaya diri	√	-	-	-	√	-
		3. Siswa dapat menjawab pertanyaan guru / teman	√	-	-	-	√	-
		4. Siswa menyimak guru	√	-	-	-	-	√
		5. Siswa menyimak temannya	√	-	-	-	√	-
		6. Siswa antusias belajar	√	-	-	-	-	√
2.	Perilaku tidak sesuai tujuan penelitian (<i>off tasks</i>)	1. Siswa malu	√	√	-	-	-	-
		2. Siswa bercanda	√	√	-	-	-	-
		3. Siswa berbicara sendiri di luar materi	-	-	-	-	-	-
		4. Siswa diam / tidak menjawab pertanyaan	-	-	-	-	-	-
		5. Siswa tiduran	-	-	-	-	-	-
		6. Siswa bermain sendiri	-	-	-	-	-	-

LEMBAR OBSERVASI

KEGIATAN SISWA DALAM PROSES KBM

Judul Penelitian : Peningkatan Keterampilan Bermain Drama melalui Teknik Pembelajaran *Rotating Roles* pada Siswa Kelas VIII D SMP N 2 Sentolo, Kulon Progo

Hari / tanggal Penelitian : Senin, 7 November 2011

Siklus (pertemuan) ke : Siklus II pertemuan ke-5

Observer : Peneliti dan guru

No	Aspek Pengamatan	Uraian Aspek Pengamatan	Ada (√) atau Tidak	Hasil Pengamatan dalam Hitungan Jumlah Siswa				
				1-6	7-12	13-19	20-26	27-32
1.	Perilaku sesuai tujuan penelitian (<i>on tasks</i>)	1. Siswa bertanya / berkomentar	√	-	-	-	-	√
		2. Siswa percaya diri	√	-	-	-	-	√
		3. Siswa dapat menjawab pertanyaan guru / teman	√	-	-	-	√	-
		4. Siswa menyimak guru	√	-	-	-	-	√
		5. Siswa menyimak temannya	√	-	-	-	-	√
		6. Siswa antusias belajar	√	-	-	-	-	√
2.	Perilaku tidak sesuai tujuan penelitian (<i>off tasks</i>)	1. Siswa malu	-	-	-	-	-	-
		2. Siswa bercanda	√	√	-	-	-	-
		3. Siswa berbicara sendiri di luar materi	-	-	-	-	-	-
		4. Siswa diam / tidak menjawab pertanyaan	-	-	-	-	-	-
		5. Siswa tiduran	-	-	-	-	-	-
		6. Siswa bermain sendiri	-	-	-	-	-	-

Lampiran 5

Angket Pratindakan

Nama :

Hari/ Tanggal :

Isilah kolom di bawah ini dengan memberi tanda (√) sesuai dengan pendapat kalian dan situasi yang sebenarnya disetiap ketentuan. Jawaban Anda tidak akan mempengaruhi nilai pelajaran / pembelajaran bermain drama.

No	Pertanyaan	Ops		
		Ya	Kadang -kadang	Tidak
1	Apakah Anda tertarik dengan mata pelajaran Bahasa Indonesia?			
2	Apakah Anda menyukai proses pembelajaran Bahasa Indonesia?			
3	Apakah Anda tertarik dengan pembelajaran bermain drama?			
4	Apakah Anda melakukan dengan sungguh-sungguh jika diberi tugas untuk bermain drama?			
5	Apakah Anda tahu cara bermain drama?			
6	Apakah Anda bisa memerankan tokoh dalam naskah drama dengan mudah?			
7	Apakah Anda tahu bagaimana cara memerankan tokoh sesuai dengan karakter yang seharusnya?			
8	Apakah Anda pernah mengalami kesulitan dalam bermain drama?			
9	Apakah Anda menyadari bahwa bermain drama memerlukan latihan yang serius?			
10	Apakah Anda merasa proses pembelajaran yang selama ini dilakukan sudah membuat Anda dapat bermain drama dengan baik?			

Lampiran 6

Angket Pascatindakan

Nama :

Tanggal :

Pengisian angket ini tidak akan mempengaruhi nilai anda. Isilah dengan cermat dan teliti sesuai dengan kondisi yang terjadi dalam diri anda.

Petunjuk pengisian angket:

Jawablah pernyataan berikut ini dengan membubuhkan tanda cek (√) pada jawaban yang kalian anggap benar!

No	Pernyataan	Opsi		
		S	KS	TS
1	Saya tertarik dengan mata pelajaran Bahasa Indonesia.			
2	Saya menyukai proses pembelajaran Bahasa Indonesia.			
3	Saya tertarik dengan pembelajaran bermain drama.			
4	Saya melakukan dengan sungguh-sungguh jika diberi tugas bermain drama.			
5	Saya tahu cara bermain drama.			
6	Saya bisa memerankan tokoh dalam naskah drama dengan mudah.			
7	Saya tahu bagaimana cara memerankan tokoh sesuai dengan karakter yang seharusnya.			
8	Saya pernah mengalami kesulitan dalam bermain drama.			
9	Saya menyadari bahwa bermain drama memerlukan latihan yang serius.			
10	Saya merasa proses pembelajaran yang selama ini dilakukan sudah membuat saya dapat bermain drama dengan baik.			

Lampiran 7

Hasil Angket Pratindakan

No	Aspek	Frekuensi	Presentase (%)
1	Ketertarikan mata pelajaran Bahasa Indonesia	a. 16 b. 16 c. 0	a. 50 b. 50 c. 0
2	Proses pembelajaran	a. 15 b. 17 c. 0	a. 47 b. 53 c. 0
3	Ketertarikan bermain drama	a. 4 b. 10 c. 18	a. 8 b. 32 c. 60
4	Kesungguhan dalam mengerjakan tugas bermain drama	a. 13 b. 17 c. 2	a. 40 b. 53 c. 7
5.	Mengatahui cara bermain drama	a. 5 b. 5 c. 22	a. 16 b. 16 c. 68
6.	Mampu memerankan tokoh dalam naskah drama	a. 0 b. 11 c. 21	a. 0 b. 34 c. 66
7.	Mengetahui cara memerankan tokoh sesuai naskah	a. 7 b. 5 c. 20	a. 22 b. 14,2 c. 62,5
8.	Kesulitan dalam bermain drama	a. 26 b. 6 c. 0	a. 81 b. 19 c. 0
9.	Bermain memerlukan latihan yang serius	a. 32 b. 0 c. 0	a. 100 b. 0 c. 0
10.	Proses pembelajaran yang dilakukan selama ini sudah baik	a. 0 b. 7 c. 25	a. 0 b. 22 c. 78

Keterangan tabel: a. Ya

b. Kadang-kadang

c. Tidak

Lampiran 8

Hasil Angket Pascatindakan.

No	Pernyataan	Frekuensi	Presentase (%)
1	Saya tertarik dengan mata pelajaran Bahasa Indonesia.	a. 25 b. 7 c. 0	a. 78 b. 12 c. 0
2	Saya menyukai proses pembelajaran Bahasa Indonesia.	a. 23 b. 7 c. 2	a. 71 b. 13 c. 6
3	Saya tertarik dengan pembelajaran bermain drama.	a. 28 b. 4 c. 0	a. 87 b. 12 c. 0
4	Saya melakukan dengan sungguh-sungguh jika diberi tugas bermain drama.	a. 30 b. 2 c. 0	a. 94 b. 6 c. 0
5.	Saya mengetahui cara bermain drama.	a. 25 b. 4 c. 3	a. 78 b. 12 c. 10
6.	Saya bisa memerankan tokoh dalam naskah drama dengan mudah.	a. 22 b. 10 c. 0	a. 68 b. 32 c. 0
7.	Saya engetahui cara memerankan tokoh sesuai naskah	a. 25 b. 7 c. 0	a. 78 b. 12 c. 0
8.	Saya pernah mengalami kesulitan dalam bermain drama.	a. 2 a. 5 b. 25	a. 6 b. 16 c. 78
9.	Saya menyadari bahwa bermain drama memerlukan latihan yang serius.	a. 25 b. 7 c. 0	a. 78 b. 22 c. 0
10.	Saya merasa proses pembelajaran yang selama ini dilakukan sudah membuat saya dapat bermain drama dengan baik.	a. 29 b. 3 c. 0	a. 91 b. 9 c. 0

Keterangan: a. Setuju

b. Kurang Setuju

c. Tidak Setuju

Lampiran 9

Pedoman Wawancara Pascatindakan

Siswa

1. Kesulitan apa yang Anda hadapi dalam pembelajaran bermain drama?
2. Apakah teknik pembelajaran *rotating roles* dapat mengatasi kesulitan yang Anda hadapi?
3. Bagaimana pendapat Anda tentang teknik pembelajaran *rotating roles*?

Guru

1. Adakah kesulitan yang Ibu hadapi dalam pembelajaran bermain drama?
2. Apakah teknik pembelajaran *rotating roles* dapat membantu dalam pembelajaran bermain drama?
3. Manfaat apakah yang Ibu dapatkan dalam pembelajaran keterampilan bermain drama melalui teknik pembelajaran *rotating roles*?
4. Bagaimana pendapat Ibu mengenai pembelajaran dengan menggunakan teknik *rotating roles*?

Lampiran 10

Hasil Wawancara Pascatindakan

A. Siswa

1. Peneliti: Kesulitan apa yang Anda hadapi dalam pembelajaran bermain drama?

S05 : “*Biasane* ya malu-malu, masih sulit untuk berekspresi, *ngono kuilah mbak, susah.*”(sambil tersenyum)

S18 : “Masih ragu-ragu untuk melakukan gerakan, *suarane* juga masih pelan, ekspresi sama mimik juga sulit untuk dilakukan”.

S32 : “Yang paling sulit untuk berekspresi, kurang percaya diri *Mbak*”.

2. Peneliti: Apakah *rotating roles* dapat mengatasi kesulitan Anda?

S05 : “ Ya, terutama untuk aspek ekspresi, saya berusaha memperbaiki. ya mau nggak mau, *isin mbak*, dikritik terus”.

S18 : “ Iya, bisa bikin tambah percaya diri. Soalnya kita kan harus bisa memberikan koreksi sama teman yang tampil”.

S32 : “Iya, tadinya masih belum bisa mendalami peran, sekarang jadi lebih tahu, kan guru juga memberikan masukan sama koreksi waktu praktik”.

3. Peneliti : Bagaiman pendapat Anda mengenai teknik *rotating roles*?

S05 : “ Bagus. Ya cocok untuk pembelajaran drama ini”

S18 : “ Bagus, ya tadi itu, bisa bikin percaya diri, bisa diskusi juga sama teman-teman.

S32 : “Jadi bisa main drama dengan baik, kan kesalahannya langsung tahu setelah dikoreksi sama ibu guru dan teman-teman, jadi bisa langsung dibenerin”.

B. Guru

1. Peneliti: Adakah kesulitan yang Ibu hadapi dalam pembelajaran bermain drama?

Guru : “Dulu sih ada, tapi sekarang siswa sepertinya sudah merasa senang dalam bermain drama. Mereka terlihat antusias ketika mengikuti pembelajaran”.

2. Peneliti : Apakah teknik *rotating roles* dapat membantu dalam pembelajaran bermain drama?

Guru : “Iya, teknik ini sangat membantu dalam pembelajaran bermain drama. Anak-anak menjadi lebih bisa memainkan pemeranan. Keterampilan dalam bermain drama juga meningkat”.(sambil mengamati hasil penilaian siswa)

3. Peneliti : Manfaat apakah yang Ibu dapatkan dalam pembelajaran bermain drama melalui teknik *rotating roles*?

Guru : “ Tentu manfaat yang paling terasa dari proses pembelajarannya. Siswa lebih aktif dan teratur dalam pembelajaran. Saat diberi kesempatan untuk berpendapat, mereka sudah dapat memanfaatkannya untuk berpendapat atau memberi masukan. Kemampuan mereka juga meningkat dalam melakukan praktik bermain drama”.

4. Peneliti : Bagaimana pendapat Ibu mengenai pembelajaran dengan teknik *rotating roles*?

Guru : “ Saya pikir bagus, manfaatnya besar dalam pembelajaran. Siswa jadi lebih terampil bermain drama, antusias dan aktif selama pembelajaran berlangsung. Cocok sekali sebagai salah satu alternatif taknik dalam pengajaran bermain drama.

Lampiran 11

Matrik Proses Pembelajaran

TAHAPAN		
PRATINDAKAN	SIKLUS I	SIKLUS II
<ul style="list-style-type: none"> - Guru melaksanakan pembelajaran bermain drama dengan teknik yang biasa dilakukan - Guru menggali pengetahuan awal siswa mengenai materi yang diajarkan - Siswa melaksanakan tes praktik bermain drama - Peneliti dan guru melakukan penilaian bermain drama siswa - Peneliti dan guru merefleksi hasil pembelajaran - Peneliti dan guru menyepakati akan menggunakan teknik <i>rotating roles</i> dalam pembelajaran bermain drama 	<ul style="list-style-type: none"> - Guru melaksanakan pembelajaran bermain drama melalui teknik <i>rotating roles</i> - Guru menjelaskan tahapan pembelajaran bermain drama melalui teknik <i>rotating roles</i> - Guru membagi siswa menjadi 5 kelompok - Guru memberikan naskah yang akan dimainkan siswa - Siswa menyampaikan naskah yang akan dimainkan pada kelompok lain - Guru meminta siswa berlatih dengan teman sekelompoknya - Siswa saling bekerja sama saat berlatih bermain drama - Siswa melakukan praktik bermain drama - Peneliti dan guru melakukan penilaian bermain drama siswa - Guru meminta kelompok penampil selanjutnya untuk memberikan <i>feedback</i> pada kelompok yang baru saja tampil - Siswa menyampaikan koreksi atau masukan 	<ul style="list-style-type: none"> - Peneliti dan guru merencanakan pembelajaran melalui teknik <i>rotating roles</i> - Guru melaksanakan pembelajaran bermain drama melalui teknik <i>rotating roles</i> - Guru menjelaskan kembali aspek penunjang keterampilan bermain drama dengan lebih menekankan pada aspek penghayatan dan gerak - Guru membagikan naskah untuk dimainkan siswa - Siswa saling bekerja sama saat berlatih bermain drama - Siswa berlatih berekspresi dan mencoba gerakan-gerakan untuk menyesuaikan dialog yang akan dibawakannya - Siswa melakukan praktik bermain drama - Peneliti dan guru melakukan penilaian bermain drama siswa - Guru meminta semua kelompok memberikan masukan pada kelompok yang tampil

	<ul style="list-style-type: none"> - Peneliti dan guru merefleksi hasil pembelajaran - Peneliti dan guru menentukan bahwa masih ada beberapa aspek bermain drama yang perlu ditingkatkan, yakni ekspresi dan penghayatan dan perlu dilakukan perubahan dalam pemberian masukan agar suasana kelas menjadi kondusif. 	<ul style="list-style-type: none"> - Semua siswa memperhatikan penampilan kelompok yang sedang tampil - Siswa menyampaikan masukan berupa koreksi atau pujian pada kelompok yang tampil - Peneliti dan guru merefleksi hasil pembelajaran - Peneliti dan guru menentukan bahwa semua aspek penunjang keterampilan bermain drama telah terpenuhi dengan baik
--	---	---

SKOR DAN NILAI PRATINDAKAN

No	L / P	Nama Siswa	Skor masing-masing aspek					jumlah skor	Nilai
			1	2	3	4	5		
1	L	S01	4	4.5	4.5	5.5	5.5	24	48
2	L	S02	4	4.5	4.5	5.5	5.5	24	48
3	L	S03	4	4	4.5	4.5	5.5	22.5	45
4	L	S04	4	4	4	4.5	5	21.5	43
5	L	S05	3.5	4	4	4.5	6	22	44
6	P	S06	5	5	5	4.5	5	24.5	49
7	L	S07	5	5	4	4.5	5	23.5	47
8	P	S08	4	4	4.5	5.5	6	24	48
9	L	S09	5	5	5	5.5	6	26.5	53
10	L	S10	4.5	4.5	5	6	5	25	50
11	L	S11	5	5	4.5	4.5	5	24	48
12	L	S12	3.5	4	4.5	5	5	22	44
13	P	S13	4.5	6	5	5	6	26.5	53
14	L	S14	3.5	5	4.5	4.5	5	22.5	45
15	L	S15	5	5	4.5	5	6	25.5	51
16	L	S16	5	5	4.5	5	5	24.5	49
17	P	S17	4.5	5	4.5	5.5	5.5	25	50
18	P	S18	4.5	5	5	5.5	5	25	50
19	P	S19	5.5	5.5	4	5.5	5	25.5	51
20	L	S20	5	5	4.5	6	6	26.5	53
21	L	S21	5	5.5	5.5	5	6	27	54
22	P	S22	5	5	5	5	6	26	52
23	P	S23	4.5	5	4.5	5	6	25	50
24	P	S24	5	5	4	4.5	5	23.5	47
25	P	S25	5	5	4.5	5.5	6	26	52
26	L	S26	4	5	5	4.5	5.5	24	48
27	P	S27	5	5	5	4.5	6	25.5	51
28	L	S28	5	4.5	5.5	5.5	5.5	26	52
29	L	S29	4.5	4.5	4.5	5	5.5	24	48
30	P	S30	4.5	4.5	4.5	5	5.5	24	48
31	P	S31	5	5.5	5	5.5	6	27	54
32	L	S32	5.5	6	5.5	6	6	29	58
JUMLAH			142	150	144	157	171	762.5	1525
RATA-RATA			4.59	4.86	4.66	5.09	5.531	24,73	49,46

Keterangan :

1. Ekspresi
2. Penghayatan
3. Gerak
4. Intonasi
5. Artikulasi

SKOR DAN NILAI SIKLUS I

No	L / P	Nama Siswa	Skor Masing-masing Aspek					Jumlah Skor	Nilai
			1	2	3	4	5		
1	L	S01	7	5.5	6.5	6.5	7	32.5	65
2	L	S02	6	6	6	6.5	6	30.5	61
3	L	S03	6.5	5	7	7	6	31.5	63
4	L	S04	6	6	6.5	6.5	7	32	64
5	L	S05	5	6	6	6	6	29	58
6	P	S06	6.5	6.5	6	6	7	32	64
7	L	S07	6	7	6.5	5.5	6	31	62
8	P	S08	7	6	6.5	7	7	33.5	67
9	L	S09	6	5.5	7.5	7	8	34	68
10	L	S10	6	5.5	6.5	6	6.5	30.5	61
11	L	S11	6.5	5	6.5	6.5	7	31.5	63
12	L	S12	5.5	5.5	5.5	6	6	28.5	57
13	P	S13	6.5	6	7	7	7	33.5	67
14	L	S14	6	6	5.5	6	6	29.5	59
15	L	S15	6	6	6	6	6.5	30.5	61
16	P	S16	6.5	6	6.5	6.5	7	32.5	65
17	P	S17	6	5	6.5	7	7	31.5	63
18	P	S18	5	6	6	7	7	31	62
19	P	S19	6.5	6	5	6	6.5	30	60
20	L	S20	6	6	6	6	7	31	62
21	L	S21	6	6.5	6.5	7	6.5	32.5	65
22	P	S22	5	5.5	7.5	7.5	7	32.5	65
23	P	S23	7	6.5	6	6.5	7	33	66
24	P	S24	6	6	6.5	6.5	6.5	31.5	63
25	P	S25	7	5.5	6.5	6.5	7	32.5	65
26	L	S26	5.5	6	6	6.5	6.5	30.5	61
27	P	S27	6	6	6.5	6.5	6.5	31.5	63
28	L	S28	6	6	5.5	6	7	30.5	61
29	L	S29	6	5	6	6.5	7	30.5	61
30	P	S30	6.5	6	7	7.5	6	33	66
31	P	S31	6.5	6.5	7	7.5	8	35.5	71
32	L	S32	6.5	7.5	6.5	8	8	36.5	73
JUMLAH			197	190	203	211	217	1016	2032
RATA-RATA			6.14	5.92	6.34	6.58	6.77	31.75	63.5

Keterangan :

1. Ekspresi
2. Penghayatan
3. Gerak
4. Intonasi
5. Artikulasi

SKOR DAN NILAI SIKLUS II

No	L / P	Nama Siswa	skor masing-masing aspek					Jumlah Skor	Nilai
			1	2	3	4	5		
1	L	S01	8	7.5	8	8	7	38.5	77
2	L	S02	7	7	7.5	7	7.5	36	72
3	L	S03	7.5	7.5	7	7	8	37	74
4	L	S04	7.5	7	8	7.5	8	38	76
5	L	S05	7	6.5	7.5	7	7	35	70
6	P	S06	7	7.5	8.5	8	7.5	38.5	77
7	L	S07	7	8	8	8	8	39	78
8	P	S08	8	8	8	8.5	8.5	41	82
9	L	S09	7	7	8.5	9	7.5	39	78
10	L	S10	8	7	8	8	8	39	78
11	L	S11	8	7	9	9	8	41	82
12	L	S12	7	7	7	8	7	36	72
13	P	S13	8	8	8	7.5	7.5	39	78
14	L	S14	6.5	7	8	7	7	35.5	71
15	L	S15	7.5	7	8	8.5	8	39	78
16	P	S16	8	8	8	8	9	41	82
17	P	S17	8	7.5	8	8	7	38.5	77
18	P	S18	7.5	7.5	8	8	8	39	78
19	P	S19	8	7.5	9	8.5	9	42	84
20	L	S20	7	7	8	8	8	38	76
21	L	S21	7.5	7	8	8	8	38.5	77
22	P	S22	8	8	8.5	8	8.5	41	82
23	P	S23	8	7	7.5	8	8	38.5	77
24	P	S24	7.5	6.5	8	8	8	38	76
25	P	S25	9	8	7.5	8	8	40.5	81
26	L	S26	8.5	8	8	7.5	8	40	80
27	P	S27	8	7	7.5	8	8	38.5	77
28	L	S28	8	7.5	7.5	7.5	7.5	38	76
29	L	S29	7	8	8.5	8.5	8	40	80
30	P	S30	8	8	8	7.5	7.5	39	78
31	P	S31	9	8.5	8.5	9	8	43	86
32	L	S32	9	9	9	8	9	44	88
JUMLAH			247	239	256.5	254.5	252	1249	2498
RATA-RATA			7.7188	7.469	8.016	7.953	7.875	39.03	78.14

Keterangan :

1. Ekspresi
2. Penghayatan
3. Gerak
4. Intonasi
5. Artikulasi

*Lampiran 15***RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN**

Nama Sekolah : SMP NEGERI 2 SENTOLO
 Mata Pelajaran : Bahasa Indonesia
 Kelas/ Semester : VIII/1
 Alokasi Waktu : 2x 40 menit.

- A. Standar Kompetensi** : Berbicara
 6. Mengungkapkan pikiran dan perasaan dengan bermain drama
- B. Kompetensi Dasar** : 6.1 Bermain drama sesuai naskah drama yang ditulis siswa.
- C. Tujuan Pembelajaran** : Siswa mampu memerankan tokoh sesuai karakter yang dituntut dengan lafal yang jelas dan intonasi yang tepat.
- D. Materi Pembelajaran** : 1. pengenalan drama
 2. bermain drama
- E. Sumber Belajar** : 1.Naskah Drama
 2.Drama-Naskah, pementasan dan pengajarannya
 (Herman J. Waluyo:2007)
- F. Metode Pembelajaran** : 1. Ceramah
 2. Diskusi
 3. Simulasi
 4. teknik *rotating roles*

G . Langkah-langkah pembelajaran

No	Langkah-langkah	Waktu
1. Pembukaan	1. Guru membuka pelajaran	15

	2. Guru memberi materi tentang bermain drama.	menit
2.Inti	<ol style="list-style-type: none"> 1. Guru menerapkan pembelajaran bermain drama dengan teknik pembelajaran <i>rotating roles</i>. 2. siswa berkelompok sesuai naskah masing-masing. 3. Siswa menyampaikan skenario atau naskah drama masing-masing pada kelompok lainnya 4. Siswa berlatih bermain drama dengan teman sekelompoknya, sesuai dengan karakter yang diperankan. 5. Setiap kelompok secara bergiliran maju untuk memainkan naskah drama mereka. 6. Kelompok lain memberikan <i>feedback</i> atau masukan setiap satu kelompok selesai tampil. 	50 menit
3.Penutup	1. Guru dan siswa melakukan diskusi dan refleksi tentang pembelajaran secara keseluruhan.	15 menit

F. Penilaian

Indikator Pencapaian	Teknik Penilaian	Bentuk Penilaian	Instrumen
Mampu memerankan tokoh sesuai karakter yang dituntut dengan lafal yang jelas dan intonasi yang tepat	Tes unjuk kerja	Tes simulasi	Perankan tokoh sesuai dengan karakter dan dialog dalam naskah drama!

G. Pedoman Penskoran

No	Aspek yang dinilai dalam bermain drama	Skor				
		1-2	3-4	5-6	7-8	9-10
1.	Ekspresi					
2.	Penghayatan					
3.	Gerak					
4.	Intonasi					
5.	Artikulasi					

Jumlah skor maksimal= 50

Jumlah skor perolehan

$$\text{Nilai} = \frac{\text{Jumlah skor perolehan}}{\text{Skor maksimal (50)}} \times 100$$

Yogyakarta, 2011

Mengetahui,

Guru Pembimbing

Mahasiswa

Ch. Sumarini, S.Pd
NIP 19610920 198111 2 002

Linda Novianti
NIM 07201244019

Lampiran Materi

1. Drama

Drama berasal dari bahasa Yunani “ *Draomai*” yang berarti berbuat, berlaku, bertindak, atau beraksi. Drama berarti perbuatan, tindakan, beraksi, atau *action* (Waluyo, 2007:2).

Pembelajaran drama di sekolah dapat dibagi menjadi dua golongan, yaitu: 1) pembelajaran teks drama yang termasuk sastra, dan 2) Pementasan drama yang termasuk bidang teater. Drama adalah sebuah rangkaian cerita yang berisi konflik manusia, berbentuk dialog, yang diekspresikan melalui pentas dpertunjukan dengan menggunakan percakapan dan *action* dihadapan para penonton.

Tiga hal yang harus diperhatikan oleh seorang aktor ketika memerankan sebuah karakter tokoh. Ketiga hal tersebut adalah mimik, plastik dan diksi.

a. Mimik.

Mimik adalah pernyataan atau perubahan muka: mata, mulut, bibir, hidung, kening. Mimik juga dapat diartikan sebagai ekspresi wajah. Tanpa mimik atau ekspresi, permainan drama akan terasa kurang lengkap.

b. Plastik/Gestur

Plastik merupakan cara bersikap dan gerakan-gerakan anggota badan. Plastik juga dapat diartikan sebagai sikap. gestur juga dapat diartikan sebagai gerakan tubuh.

c. Diksi

Diksi merupakan cara penggunaan suara atau ucapan. Diksi ditentukan oleh aktor itu sendiri. Intonasi dan artikulasi adalah bagian dari diksi. Jika seseorang aktor berbicara dengan intonasi yang tepat dan artikulasi yang jelas, maka apa yang disampaikan akan mudah untuk dimengerti oleh penonton.

2. Model Pembelajaran *Rotating Roles*

Model pembelajaran *rotating roles* adalah salah satu bagian dari strategi pembelajaran *active learning*. Strategi pembelajaran *active learning* adalah suatu strategi pembelajaran yang bertujuan untuk mengaktifkan siswa dalam kegiatan pembelajaran

Penerapan model *rotating roles* dalam pembelajaran keterampilan bermain drama adalah sebagai berikut.

- a. Kelas dibagi menjadi beberapa kelompok (jumlah kelompok dan anggota menyesuaikan skenario drama yang ada).
- b. Sebagai alternatif, skenario dapat disiapkan sebelumnya oleh siswa. Satu orang dari masing-masing kelompok memberikan salinan skenarionya pada kelompok lain dan memberi kesempatan jika ada koreksi.
- c. Seluruh kelompok menyiapkan pemeranan dengan cara berlatih dengan teman sekelompoknya, sesuai dengan tokoh yang diperankannya.
- d. Memainkan peran, yakni setiap kelompok diberi waktu untuk menampilkan skenario atau naskah drama masing-masing secara bergiliran.
- e. Setiap selesai satu kelompok, kelompok lain diberi kesempatan untuk memberikan *feedback* tentang penanampilan kelompok tersebut. Begitu seterusnya, sampai semua kelompok menampilkan skenario dramanya.
- f. Setelah semua kelompok tampil, kelas dikondisikan seperti biasanya, kemudian dilakukan diskusi kelas, terkait pembelajaran yang telah dilakukan.

Standar Kompetensi : Berbicara
6. Mengungkapkan pikiran dan perasaan dengan bermain drama

Kompetensi Dasar	Materi Ajar	Kegiatan Pembelajaran	Indikator	Penilaian			Alokasi Waktu	Sumber Belajar
				Teknik	Bentuk Instrumen	Contoh Instrumen		
6.1 Bermain drama sesuai naskah yang ditulis siswa.	Bermain Drama	1. Membaca teks drama yang telah ditulis 2. Menentukan karakter tokoh 3. Memilih tokoh yang akan diperankan 4. Berlatih menghayati karakter tokoh beserta teman sebagai lawan main 5. Menyiapkan perangkat pendukung tokoh yang akan diperankan 6. Memerankan tokoh sesuai karakter yang dituntut dengan lafal yang jelas dan intonasi yang tepat.	<ul style="list-style-type: none"> • Mampu menentukan karakter tokoh dalam naskah • Mampu memerankan tokoh sesuai karakter yang dituntut dengan lafal yang jelas dan intonasi yang tepat 	<div>Tes lisan</div> <div>Tes unjuk kerja</div>	<div>Daftar pertanyaan</div> <div>Tes simulasi</div>	<ul style="list-style-type: none"> Tentukan karakter setiap tokoh! Perankan tokoh sesuai dengan karakter dan dialog antartokoh! 	6 X 40 menit	Buku teks drama Lingkungan kelas Perangkat pendukung

Lampiran 17

Contoh Naskah Drama yang Dimainkan Siswa

“Pingsan”

Tokoh: 1. Bu Yanti
 2. Pak Murdono
 3. Satpam
 4. Reny (pejalan kaki)

Di Sebuah Pasar. Seorang Perempuan bernama Ibu Yanti baru saja turun dari angkot, kemudian ia menyuruh seorang laki-laki untuk membawakan dagangannya ke lapak tempat ia berdagang.

Ibu Yanti : Tolong itu, tukang panggul kan? bawakan karung-karung itu ke lapak saya!

Pak Murdono : “Maaf bu, saya.....(belum selesai berbicara, sudah dipotong oleh ibu Yanti)

Ibu Yanti : Alah, masalah harga gampang, sudah cepat! Saya sudah kesiangan ini..(sambil memaksa untuk mengangkat)

Pak Murdono : Ya, sabar sedikit. Tak perlu tergesa-gesa bu..

Karena terus-terusan dipaksa akhirnya lelaki itu mau membantu membawakan dagangan Bu Yanti.

Ibu Yanti : Alah, cepat sedikit Pak! (marah-marah)

Pak Murdono: Sabar bu, ini juga sedang saya bantu...

Ibu Yanti : Kamu seperti tidak biasa kerja saja, ngangkut segitu kok ya lama banget sih! (marah-marah)

Tak berapa lama, keduanya sampai di lapak bu Yanti.

Pak Murdono : Sudah bu, sudah selesai.

Ibu Yanti : (Sambil mengambil uang untuk upah) Ini uangnya, ambil. Seperti biasanya bukan?

Pak Murdono: Oh, terima kasih. Tidak usah..(Menolak)

Ibu Yanti : (Agak kesal dan marah) Apa? Tidak mau terima? Ini kan, seperti biasanya. Kuli-kuli yang lain mau menerima. Ini sudah biasa. Tiap pagi saya biasa pakai jasa tukang agkut, harganya biasa segini!

Pak Murdono : Sudah, sudahlah. Terima kasih, terima kasih.

Kemudian si Bapak pergi meninggalkan bu Yanti.

Ibu Yanti : Ah, sombongnya kamu!. Minta tambah, ya? Kurang, bayaran saya? Uuhh...! Jadi...., kamu tidak mau menerima uang ini? (marah-marah sendiri).

(Sementara itu, datang seorang pejalan kaki bernama Reny dan seorang satpam penjaga pasar mendekat)

Reny : Ada apa, Bu, sepertinya ribut-ribut dengan orang tadi?

Ibu Yanti : Entah itu! Orang kok ya sombong banget. Biar sekalian tidak terima uangnya. Malah kebetulan, uangku utuh.

Reny : Pembayaran Ibu sudah seperti biasanya?

Ibu Yanti : Yaaa, seperti biasa. Artinya, seperti orang lain juga begitu. Memang orang yang tadi itu sombongnya minta ampun!

Reny : Oh... mungkin dia tersinggung karna Ibu bentak-bentak tadi,

Ibu Yanti : Ah, saya kan hanya memintanya cepat.

Satpam : (Datang mendekati Ibu) Ada apa ini, kelihatannya marah-marah terus. Apakah Ibu tahu orang tadi?

Ibu Yanti : (Masih marah) Alah, tukang panggul ya tukang panggul. Masa saya harus berkenalan dulu? dia kuli, tapi memang sedikit aneh sih, mungkin pekerja baru.

Reny : Seharusnya Ibu harus Tanya dulu Bu, siapa tau dia juga pengunjung pasar, bukan kuli panggul.

Satpam : (Sedikit senyum) Nah....., kalau Ibu belum tahu, sekarang saya beri tahu.

Ibu Yanti : Siapa dia?

Satpam : Orang tadi adalah..... Bapak Murdono, Camat Gunungmas.

Ibu Yanti : (Pejalan kaki terbelalak karena terkejut) Astaga! Alaaah, Bapak camat to? Ooooooh h..... (Langsung jatuh pingsan) .

Satpam : Bagaimana ini, ayo kita bawa ke klinik mba' (Satpam dan pejalan kaki sibuk menolong).

Tak berapa lama Pak Murdono datang lagi ke pasar, dan melihat Ibu Yanti pingsan.

Pak Murdono : Ada apa ini?kenapa bisa pingsan begitu Pak? (bertanya pada Satpam)

Satpam : Mungkin dia kaget Pak, setelah dia tahu orang yang dia suruh-suruh tadi adalah Bapak, seorang Camat.

Pak Murdono : Cepat sadarkan dia,

Reny : Ini sedang saya kasih minyak angin pak,,

Sesaat kemudian Ibu Yanti siuman, kemudian melihat kea rah sekitar,dia bingung karena tiba-tiba berada di klinik.

Ibu Yanti : Kenapa saya bisa di sini?(bingung)

Reny : Tadi Ibu tiba-tiba saja pingsan, kemudian kami bawa Ibu ke mari.

Ibu Yanti melihat di dekat pintu masuk ada Pak Murdono.

Ibu Yanti : Ya ampun..... bapak yang tadi?? Maaf Pak, saya benar-benar tidak tahu kalau Bapak ini bukan tukang panggul. Maafkan saya Pak, sudah menyuruh-nyuruh Bapak tadi.

Pak Murdono : Sudahlah bu, sudah saya maafka, saya ikhlas membantu Ibu, hanya saja, lain kali jangan langsung menyuruh-nyuruh sembarang orang. Sebaiknya Ibu Tanya dulu baik-baik.

Ibu Yanti : Wah, maaf pak,, (merasa malu dan tak enak pada Pak Camat)

Ibu itu sangat menyesali sikapnya. Ia merasa telah bersikap kurang ajar terhadap Bapak Camat.

Tukang Jamu

Tokoh: 1. Seno

2. Ahmad

3. Minah 1

4. Minah 2

5. Rina

6. Ayu

Malam hari. Di sebuah persimpangan jalan desa. Ada pemuda yang sedang menunggu tukang jamu langganannya.

Seno : Aduh! Si Minah mana sih, kok gak lewat-lewat. Bisa lemas badanku kalau tidak minum jamu.

Ahmad : (Berjalan menghampiri Seno). Lah, Sen! Kamu ngapai malam-malam begini duduk sendirian di situ?

Seno : Biasa... nunggu Minah,langganan jamu.

Ahmad : Loh, memang Sekarang Minah Jualan jamu malam-malam?

Seno : Kan bulan puasa, kalau jualan siang mana ada yang beli..kamu ini ko aneh-aneh aja..

Ahmad : (Menggaruk-garuk kepala) oh iya ya... lupa aku ,kalau sekarang lagi bulan puasa,

Seno : Jelas lupalah.. puasamu kan bolong terus, hehehehe (mengejek)

Ahmad : Ah, sialan kamu!

Setelah sejam menunggu, Suara bel sepeda terdengar.(khas bel sepeda Minah)

Tinggg.....tingggg.....!!

Seno : Lah, itu dia tukang jamunya...sudah dekat.

Ahmad : Ah, sok tau...(menoyor kepala Seno)

Seno : Uuuuuu enggak percaya? Aku hafal banget suara bel sepedanya..

Tak berapa lama Minah si penjual jamu itu datang.

Minah 1: Sudah lama nunggu ya mas?

Seno : Tumben Mbak, kok malam sekali?pesen kaya biasanya ya...

Tanpa menjawab, Minah kemudian membuatkan jamu pesanan Seno.

Ahmad : Aku juga deh mba..

Minah hanya mengangguk pelan..

Seno : Jamu buatan mbak Minah enak, tidak seperti jamu-jamu lainnya. (Sambil merogoh uang, kemudian membayar)

Minah 1: Masa si mas? (sambil tersenyum dingin)

Tanpa berkata apa-apa kemudian Minah pergi meninggalkan Tejo dan Ahmad di persimpangan jalan.

Ahmad : Kamu muji jamunya apa yang jual... hayooo?? (menggoda)

Seno : Lah, sambil menyelam minum air...hahaha

Ahmad : Wah,,, kembang dong...hahaha (mereka berdua tertawa)

Setelah Minah Pergi. Ahmad dan Seno masih nongkrong dipersimpangan Jalan itu, karena kebetulan disitu ada pos ronda. Ketika sedang asyik mengobrol Rina dan Ayu yang baru pulang dari Warung menyapa mereka berdua.

Rina : Eh, kalian sedang apa di sini?

Ayu : iya, kok ?berduaan di tempat gelap seperti ini..

Seno: : Ah, lagi ngadem saja...

Rina : Awas loh, nanti ada hantu lewat, baru tahu rasa kalian!hehehe (menakut-nakuti)

Ayu : Ih... serem..udah yuk Rin, kita pulang aja.

Belum juga Rina dan Ayu pulang, tiba-tiba terdengar suara bel sepeda mbak Minah.

Tinggg.....!!tinggg!!

Minah 2: Jamune Mas..maaf ya telat,,tadi laris di kampung sebelah.

Seno : (terheran-heran) Loh, mbak Minah?? Tadi saya kan sudah beli.

Minah 2 : (Bingung) beli?? Beli di mana mas, wong saya kan baru sampai sini.

Seno : Tadi mbak, belum ada sejamalah..

Ahmad : Beneran Mbak! Tadi itu mbak Minah sudah lewat sini, bahkan saya juga ikutan beli.

Minah 2: Ah! Gak mungkin,,saya itu baru ini lewat sini, dari tadi masih di desa sebelah.

Rina : Nah loh... kalau begitu yang tadi siapa....? (Semua kebingungan)

Ayu : Yang jelas bukan Mbak Minah yang ini.

Seno : Mbak Minah yang tadi memang tidak seperti biasanya sih.... Dia lebih banyak diam...

Ahmad : Senyumnya itu loh.... Ngeri...dingin...

Rina : Duh... jadi merinding aku...

Seno+ Ahmad : (bergidik)...Jangan-jangan.... Yang tadi itu.....setannnnn...

Semua bergegas meninggalkan pos ronda karena ketakutan.

Lampiran 18 Dokumentasi



1. Lokasi Penelitian
SMP N 2 SENTOLO



2. Subjek Penelitian
Siswa Kelas VIII D SMP N 2 Sentolo



3. Guru sedang menjelaskan pembelajaran drama



4. Siswa berdiskusi dengan Kelompok Masing-masing



5. Siswa Berlatih dengan Kelompok Masing-masing (pratindakan)



6. Permainan Drama Siswa (pratindakan)



7. Guru Menjelaskan Teknik *Rotating Roles* dalam Pembelajaran Bermain Drama



8. Siswa Serius Berlatih dengan Kelompok Masing-masing (Siklus I)



9. Permainan Drama Siswa (Siklus I)



10. Suasana Saat Pemberian *feedback*



11. Siswa Berlatih berekspresi saat Berdialog



12. Permainan Drama Siswa Siklus II
(Berani berekspresi dan Improvisasi Gerakan)







KEMENTERIAN PENDIDIKAN NASIONAL
UNIVERSITAS NEGERI YOGYAKARTA
FAKULTAS BAHASA DAN SENI

Alamat: Karangmalang, Yogyakarta 55281 ☎ (0274) 550843, 548207 Fax. (0274) 548207 <http://www.fbs.uny.ac.id/>

FRM/FBS/34-00
31 Juli 2008

Nomor : 695 /H34.12/PBSI/X/2011
Lampiran :
Hal : Permohonan Izin Penelitian

Yogyakarta, 24 Oktober 2011

Kepada Yth.

Dekan

u.b. Pembantu Dekan I

Fakultas Bahasa dan Seni UNY

Bersama ini kami kirimkan nama mahasiswa FBS UNY Jurusan/Program Studi Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia yang mengajukan permohonan izin penelitian untuk keperluan penyusunan Tugas Akhir lengkap dengan deskripsi keperluan penelitian tersebut sebagai berikut.

1. Nama : LINDA NOVIANTI
2. NIM : 07201244019
3. Jurusan/Program Studi : Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia
4. Alamat Mahasiswa : Jl. Tutul No. 19B Papringan Depok Sleman
5. Lokasi Penelitian : SMPN 2 Sentolo Kulon Progo
6. Waktu Penelitian : Oktober-Desember 2011
7. Tujuan dan Maksud Penelitian : Pengambilan Data
8. Judul Tugas Akhir : PENINGKATAN KETERAMPILAN BERMAIN DRAMA MELALUI MODEL PEMBELAJARAN ROTATING ROLES PADA SISWA KELAS VIII D SMPN 2 SENTOLO
9. Pembimbing : 1. Dr. Tadkiroatun Musfiroh
: 2. Sudiati, M.Hum.

Demikian permohonan izin tersebut untuk dapat diproses sebagaimana mestinya.

Ketua Jurusan,

Pangesti Wiedarti, Ph.D.
NIP 19580825 198601 2 002



KEMENTERIAN PENDIDIKAN NASIONAL

UNIVERSITAS NEGERI YOGYAKARTA

FAKULTAS BAHASA DAN SENI

Alamat: Karangmalang, Yogyakarta 55281 ☎ (0274) 550843, 548207 Fax. (0274) 548207
<http://www.fbs.uny.ac.id/>

FRM/FBS/33-01
10 Jan 2011

Nomor : 2103/H.34.12/PP/X/2011
Lampiran : --
Hal : **Permohonan Izin Penelitian**

25 Oktober 2011

Kepada Yth.

Gubernur Daerah Istimewa Yogyakarta
c.q. Kepala Biro Administrasi Pembangunan
Sekretariat Daerah Propinsi DIY
Komplek Kepatihan-Danurejan, Yogyakarta 55213

Diberitahukan dengan hormat bahwa mahasiswa kami Fakultas Bahasa dan Seni Universitas Negeri Yogyakarta bermaksud akan mengadakan survey/observasi/penelitian untuk memperoleh data menyusun Tugas Akhir Skripsi (TAS) Tugas Akhir Karya Seni (TAKS)/Tugas Akhir Bukan Skripsi (TABS), dengan judul :

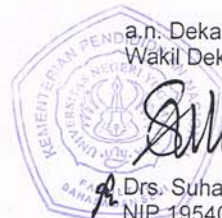
Peningkatan Keterampilan Bermain Drama melalui Model Pembelajaran Rotating Roles pada Siswa Kelas VIII D SMP N 2 Sentolo

Mahasiswa dimaksud adalah :

Nama : LINDA NOVIANTI
NIM : 07201244019
Jurusan/ Program Studi : Pendidikan Bahasa & Sastra Indonesia
Waktu Pelaksanaan : Bulan Oktober s.d. Desember 2011

Untuk dapat terlaksananya maksud tersebut, kami mohon izin dan bantuan seperlunya.

Atas izin dan kerjasamanya disampaikan terima kasih.



a.n. Dekan
Wakil Dekan I,

Suhaini M. Saleh

Drs. Suhaini M. Saleh, M.A.
NIP 19540120 197903 1 002



PEMERINTAH PROVINSI DAERAH ISTIMEWA YOGYAKARTA

SEKRETARIAT DAERAH

Kompleks Kepatihan, Danurejan, Telepon (0274) 562811 - 562814, 512243 (Hunting)
YOGYAKARTA 55213

SURAT KETERANGAN / IJIN

Nomor : 070/7426/V/2011

Membaca Surat : Dekan Fakultas Bahasa dan Seni UNY

Nomor : 2103/H34.12/PP/X/2011.

Tanggal Surat : 25 Oktober 2011.

Perihal : Ijin Penelitian

Mengingat : 1. Peraturan Pemerintah Nomor 41 Tahun 2006, tentang Perizinan bagi Perguruan Tinggi Asing, Lembaga Penelitian dan Pengembangan Asing, Badan Usaha Asing dan Orang Asing dalam Melakukan Kegiatan Penelitian dan Pengembangan di Indonesia;
2. Peraturan Menteri Dalam Negeri Nomor 33 Tahun 2007, tentang Pedoman Penyelenggaraan Penelitian dan Pengembangan di Lingkungan Departemen Dalam Negeri dan Pemerintahan Daerah;
3. Peraturan Gubernur Daerah Istimewa Yogyakarta Nomor 37 Tahun 2008, tentang Rincian Tugas dan Fungsi Satuan Organisasi di Lingkungan Sekretariat Daerah dan Sekretariat Dewan Perwakilan Rakyat Daerah.
4. Peraturan Gubernur Daerah Istimewa Yogyakarta Nomor 18 Tahun 2009 tentang Pedoman Pelayanan Perijinan, Rekomendasi Pelaksanaan Survei, Penelitian, Pendataan, Pengembangan, Pengkajian, dan Studi Lapangan di Daerah Istimewa Yogyakarta.

DIIJINKAN untuk melakukan kegiatan survei/penelitian/pendataan/pengembangan/pengkajian/studi lapangan *) kepada :

Nama : LINDA NOVIANTI

NIP/NIM : 07201244019

Alamat : Karangmalang Yogyakarta.

Judul : PENINGKATAN KETERAMPILAN BERMAIN DRAMA MELALUI MODEL PEMBELAJARAN ROTATING ROLES PADA SISWA KELAS VIII D SMP N 2 SENTOLO

Lokasi : Kabupaten Kulonprogo

Waktu : 3 (tiga) Bulan.

Mulai tanggal : 26 Oktober s/d 26 Januari 2011

Dengan ketentuan :

1. Menyerahkan surat keterangan/ijin survei/penelitian/pendataan/pengembangan/pengkajian/studi lapangan *) dari Pemerintah Provinsi DIY kepada Bupati/Walikota melalui institusi yang berwenang mengeluarkan ijin dimaksud;
2. Menyerahkan **softcopy** hasil penelitiannya kepada Gubernur Daerah Istimewa Yogyakarta melalui Biro Administrasi Pembangunan Setda Provinsi DIY dalam **compact disk (CD)** dan menunjukkan cetakan asli yang sudah disahkan dan dibubuhi cap institusi;
3. Ijin ini hanya dipergunakan untuk keperluan ilmiah, dan pemegang ijin wajib mentaati ketentuan yang berlaku di lokasi kegiatan;
4. Ijin penelitian dapat diperpanjang dengan mengajukan surat ini kembali sebelum berakhir waktunya;
5. Ijin yang diberikan dapat dibatalkan sewaktu-waktu apabila pemegang ijin ini tidak memenuhi ketentuan yang berlaku.

Dikeluarkan di : Yogyakarta

Pada tanggal : 26 Oktober 2011

An. Sekretaris Daerah
Asisten Perekonomian dan Pembangunan
Ub. Kepala Biro Administrasi Pembangunan

J. SURAT DJUMADAL

NIP. : 19560403 198209 1 001

Tembusan disampaikan kepada Yth.

1. Gubernur Daerah Istimewa Yogyakarta (sebagai laporan);
2. Bupati Kulonprogo, Cq. KPT
3. Ka. Dinas Pendidikan Pemuda dan Olahraga Provinsi DIY
4. Dekan Fakultas Bahasa dan Seni UNY
5. Yang Bersangkutan



PEMERINTAH KABUPATEN KULON PROGO
KANTOR PELAYANAN TERPADU

Alamat : Jl. KHA Dahlan, Wates, Kulon Progo Telp.(0274) 774402 Kode Pos 55611

SURAT KETERANGAN / IZIN

Nomor : 070.2 /00691/X/2011

Memperhatikan : Surat dari Sekretariat Daerah Provinsi DIY Nomor: 070/7426/V/2011 Tgl: 26 Oktober 2011 Perihal: Izin Penelitian

Mengingat : 1. Keputusan Menteri Dalam Negeri Nomor 61 Tahun 1983 tentang Pedoman Penyelenggaraan Pelaksanaan Penelitian dan Pengembangan di Lingkungan Departemen Dalam Negeri;
2. Peraturan Gubernur Daerah Istimewa Yogyakarta Nomor 18 Tahun 2009 tentang Pedoman Pelayanan Perizinan, Rekomendasi Pelaksanaan Survei, Penelitian, Pengembangan, Pengkajian dan Studi Lapangan di Daerah Istimewa Yogyakarta;
3. Peraturan Daerah Kabupaten Kulon Progo Nomor : 15 Tahun 2007 tentang perubahan atas Peraturan Daerah Kabupaten Kulon Progo Nomor : 12 Tahun 2000 tentang Pembentukan Organisasi dan Tata Kerja Dinas Daerah;
4. Peraturan Bupati Kulon Progo Nomor : 56 Tahun 2007 tentang Pedoman Pelayanan pada Kantor Pelayanan Terpadu Kabupaten Kulon Progo.

Diizinkan kepada : **LINDA NOVIANTI**
NIM / NIP : **07201244019**
PT/Instansi : **UNIVERSITAS NEGERI YOGYAKARTA**
Keperluan : **Izin Penelitian**
Judul/Tema : **PENINGKATAN KETERAMPILAN BERMAIN DRAMA MELALUI MODEL PEMBELAJARAN ROTATING ROLES PADA SISWA KELAS VIII D SMP N 2 SENTOLO**

Lokasi : **SMP N 2 SENTOLO**
Waktu : **26 Oktober 2011 s/d 26 Januari 2012**

Dengan ketentuan :

1. Terlebih dahulu menemui/melaporkan diri kepada Pejabat Pemerintah setempat untuk mendapat petunjuk seperlunya.
2. Wajib menjaga tata tertib dan mentaati ketentuan-ketentuan yang berlaku.
3. Wajib menyerahkan hasil Penelitian/Riset kepada Bupati Kulon Progo c.q. Kepala Kantor Pelayanan Terpadu Kabupaten Kulon Progo.
4. Izin ini tidak disalahgunakan untuk tujuan tertentu yang dapat mengganggu kestabilan Pemerintah dan hanya diperlukan untuk kepentingan ilmiah.
5. Surat izin ini dapat diajukan untuk mendapat perpanjangan bila diperlukan.
6. Surat izin ini dapat dibatalkan sewaktu-waktu apabila tidak dipenuhi ketentuan-ketentuan tersebut diatas.

Kemudian diharap kepada para Pejabat Pemerintah setempat untuk dapat membantu seperlunya.

Ditetapkan di Wates
Pada tanggal 28 Oktober 2011
KEPALA KANTOR PELAYANAN TERPADU


SRI UTIRISH
Pembina Tk.I; IV/b
NIP. 19551101 198903 2 001

Tembusan kepada Yth. :

1. Bupati Kulon Progo (Sebagai Laporan)
2. Kepala Bappeda Kabupaten Kulon Progo
3. Kepala Kantor Kesbanglinmas Kabupaten Kulon Progo
4. Kepala Dinas Pendidikan Kab. Kulon progo
5. Kepala UPTD PAUD dan DIKDAS Kec. Sentolo, Kulon Progo
6. Kepala SMP N 2 Sentolo, Kulon Progo
7. Yang bersangkutan
8. Arsip